Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810

COMPUTEC VERLAG 3/98

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM

DM 9,90 mit CD-ROM



Das Spiel zum Kultfilm

WarGames

Command & Conquer in 3D

Besser als WarCraft2?

StarCraft

Unter der Lupe: Die offizielle Beta-Version

MIT CD-ROM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag • Reklamationen PC Games
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

MAYDAY
EXKLUSIV: Echtzeit-Strategie aus Germany

LORDS OF MAGIC
Der Lords of the Realm 2-Nachfolger

F22 RAPTOR
NovaLogics Flugsimulation – spielbar!

+ 16 WEITERE DEMOS
u. a. Wing Commander Prophecy, Dark Reign, Starfleet Academy, Falcon 4.0

+ 19 PATCHES
u. a. Tomb Raider 2, Bleifuß 2

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

486 • MAUS • CD-ROM

48 Seiten Tips & Tricks mit FastFinder: Wing Commander Prophecy, Tomb Raider 2, F1 Racing Simulation. **Hardware:** 3D-Grafikkarten



WHATS UP?

Im Februar...

...werden sich wieder viele PC Games-Leser Gedanken über die Anschaffung einer 3Dfx-Karte machen. Viele hätten gerne schon vor Weihnachten zugeschlagen – wenn sie denn eine bekommen hätten. Massive Lieferprobleme seitens der Grafikkarten-Hersteller sorgten vielerorts für leere Regale und lange Gesichter. Jetzt handeln oder gleich die nächste Generation (Voodoo 2) kaufen? Tip aus der Hardware-Abteilung: Die ersten Voodoo 2-Platinen und den damit verbundenen Preissturz bei herkömmlichen 3Dfx-Karten abwarten – zu diesem Zeitpunkt werden auch die Läger wieder prallgefüllt sein. Mehr Infos zum Thema Voodoo 2 finden Sie im Hardware Xtra.

...gibt es seit langer Zeit wieder einmal kein Spiel des Monats. Während wir uns vor allem im Herbst häufig zwischen mehreren würdigen Kandidaten entscheiden mußten, drängte sich diesmal kein einziges Testmuster für diese begehrte Auszeichnung auf. Wohin also mit dem PC-Spiele-Etat? Wenn Sie nicht auf Osterüberraschungen warten möchten, empfiehlt sich der Griff zu den Spitzentiteln der letzten Ausgaben. Zur Erinnerung hier noch einmal einige Award-Preisträger aus allen Genres:

Action: *I-War, Jedi Knight, Tomb Raider 2, Wing Commander 5*
Adventure: *Blade Runner, Monkey Island 3*
Rennspiel: *F1 Racing Simulation, International Rally Championship*
Rollenspiel: *Lands of Lore 2*
Simulation: *F22 Air Dominance Fighter, Red Baron 2*
Sportspiel: *FIFA 98, NHL 98, NBA Live 98*
Strategie: *Age of Empires, Incubation, Lords of Magic, NetStorm*

...dürften uns wieder etliche empörte Anrufe, e-Mails und Briefe erreichen, die mit den Worten beginnen: „In der PC Games x/97 habt Ihr meinen Kurztip auf den Tips & Tricks-Seiten abgedruckt – wo bleibt die versprochene Belohnung?" Nicht selten finden wir bei den anschließenden Nachforschungen in unseren Unterlagen den Eintrag „Absender nicht vorhanden/unleserlich" – achten Sie also darauf, daß auf allen eingesandten Unterlagen Ihre Adresse in leicht zu dekodierender Form prangt. Bankverbindung vergessen? Macht nichts. Unsere unglaublich flexible Buchhaltung schickt Ihnen in diesem Fall einen Verrechnungsscheck.

...vermissen Rollenspieler – wie schon in den Monaten zuvor – den Test zu *Fallout*. Da Acclaim bei der laufenden Lokalisierung eine Reihe von Spielspaß-zuträglichen Änderungen gegenüber dem englischen Original vornehmen wird, wurde das Review abermals verschoben. Ganz generell werden wir keine Spiele mehr testen, die in Deutschland entweder überhaupt nicht oder nur sehr schwer erhältlich sind. Aktuelles Beispiel: Das Action-Adventure *Nightmare Creatures* von Kalisto, das zwar verschiedentlich schon getestet wurde, hierzulande aber niemals offiziell erscheinen wird. Mit Berichten zu solchen „Fata Morganas" ist niemandem geholfen, denn schließlich dürfen Sie erwarten, daß Sie die besprochenen Titel bei jedem gutsortierten (Versand-)Händler kaufen können.

(Ent-)spannende Stunden mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEW

REVIEW

Kann Blizzard Entertainment den Volltreffer WarCraft 2 noch einmal überbieten? Der vom Erfolg verwöhnte Hersteller ließ sich mit StarCraft sehr viel Zeit und begann im Januar einen der größten Beta-Tests in der Geschichte des Computerspiels. Wir warfen uns auch in das Battle.Net und nahmen das lang erwartete Echtzeit-Strategiespiel für Sie unter die Lupe. Den ausführlichen Bericht finden Sie ab Seite 24.

STARCRAFT

24

SPECIAL

TIPS & TRICKS

HARDWARE

CD-ROM

Auf der PC Games mit CD-ROM finden Sie Demo-Versionen aktuellster Spiele sowie zahlreiche Bugfixes und Specials. Auf der PC Games PLUS finden Sie neben dieser CD-ROM die Vollversion von Elisabeth I. Die Booklets finden Sie auf den gleichen Seiten wie die Backlays. Sie befinden sich hinter dem Tips & Tricks-Teil auf den Seiten 187 und 188.

Demos

Addiction Pinball • Andretti Racing • Balls of Steel • Catz 2 • Das 3. Millenium • Dogz 2 • F-22 Raptor • Falcon 4.0 • Final Liberation • HipHop e-Jay • Lords of Magic • Mayday • Myth: Kreuzzug ins Ungewisse • Shadow Master • Sid Meier's Gettysburg • Startrek: Starfleet Academy • Ubik • Wing Commander Prophecy

Updates/Bugfixes

Age of Empires V1.0a (eng) • Akte Europa Update (deu) • Bleifuss 2 3Dfx-Patch (deu) • Chasm The Rift V1.04 (deu) • Demonworld V1.20 (deu) • Flight Simulator 98 Patch-Set 1 (eng) • Flight Simulator 98 Setup-Patch (deu) • Flight Unlimited 2 V1.02 (eng) • Galapagos V1.1 (deu) • iF-22 Raptor V3.31 (deu) • Imperialismus Patch#1 (deu) • Lands of Lore 2 V1.30 (deu) • Lords of Magic V1.02 (eng) • Nuclear Strike V1.2 (eng) • Tomb Raider 2 Patch#2 (deu) • Uprising V1.05 (eng) • Vermeer V1.37 (deu) • Wordwide Soccer Direct3D-Patch (eng) • Zork Grand Inquisitor V1.1 (eng)

Specials

3Dfx Direct 3D Treiber V2.13 • Direct-X 5.0 • Glide Treiber V2.43 • Meridian 59 Zugangssoftware • Shiny Benchmark • Grafik-Utility „3DCC" • Kleinanzeigen • Leser-Software • Tips und Tricks



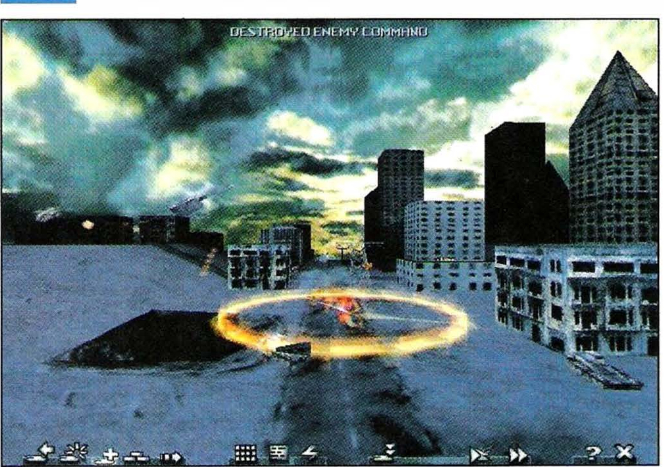
36 **WARGAMES**

Das noch unbekannte Softwarehaus Interactive Studios entwickelt für MGM Interactive momentan die Umsetzung des Kultfilms WarGames. Ab Seite 36 finden Sie erste Informationen und Bilder zu diesem vielversprechenden Echtzeit-Strategiespiel.



30 **FINAL FANTASY 7**

Kurz nachdem bekannt wurde, daß Final Fantasy 7 für den PC umgesetzt wird, machte sich Florian Stangl nach Los Angeles auf, um bei Rare Software erste Eindrücke von der Konvertierung des Konsolenhits zu sammeln. Seinen Bericht finden Sie ab Seite 30.



42 **URBAN ASSAULT**

Überraschung aus Germany: Urban Assault soll Elemente aus Action- und Strategiespiel miteinander verbinden. Entwickelt wird das Ganze vom Babelsberger Unternehmen Terratools, vertrieben wird es von Microsoft - wir riskierten einen ersten Blick...

3D-Action Arcade-Action



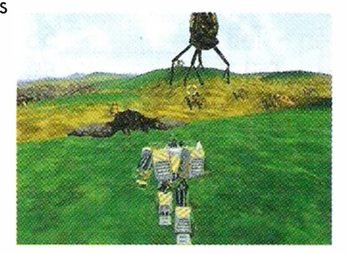
Oliver Menne schreibt über unabhängige Labels

Die Computerspiele-Branche ist immer wieder für **Überraschungen** gut. Als Mike Wilson die Gründung von g.o.d. (Gathering of Developers) bekanntgab, sorgte das vielleicht nicht für Aufruhr – das wäre übertrieben –, der eine oder andere Hersteller dachte aber mit Sicherheit über die drohenden Konsequenzen nach. Unter dem Label mit dem eindrucksvollen Namen sollen sich **die letzten unabhängigen Teams** zusammenschließen, die noch nicht von einem großen Unternehmen geschluckt wurden. Daß Ressourcen gemeinsam genutzt werden sollen, ist dabei nur eines der kleineren Ziele. Vielmehr sollen kleinere Entwickler endlich fair behandelt werden – und das bezieht sich vor allem auf den finanziellen Aspekt der Spieleproduktion. Bislang mußten viele aufstrebende Firmen auf jedes Angebot eingehen, um sich einigermaßen über Wasser halten zu können. Gathering of Developers verspricht hingegen, für die eigentlich Kreativen zu arbeiten und deshalb nur relativ geringe Summen für sich zu beanspruchen. Das hört sich in der Theorie recht vielversprechend an, ob in der Praxis wirklich mehr dabei herauskommt, steht jedoch auf einem ganz anderen Blatt.
Dem Zusammenschluß beizutreten, birgt nämlich auch **genauso viele Risiken**, denn sollte ein Produkt kommerziell weniger erfolgreich sein – aus welchen Gründen auch immer –, dann stellt sich die Frage, ob diese **finanzielle Pleite** weggesteckt werden kann. Aber bis g.o.d. die ersten Spiele auch wirklich selbst auf den Markt bringt, wird noch einige Zeit ins Land gehen. Momentan sieht das Konzept zwar auch den Vertrieb und das Marketing vor, jedoch soll mit der gemeinsamen Nutzung verschiedener Technologien ein Anfang gemacht werden.

Starship Troopers

Filmumsetzung von MicroProse

Das Spiel zum Film *Starship Troopers* (Kinostart: 29.1.) wird momentan von MicroProse produziert. Die Entwickler bedienen sich bei der Umsetzung nicht nur der Film-, sondern auch der Romanvorlage von Robert Heinlein. Das schwungvolle Actionspiel wird über einen dynamischen Missionsaufbau verfügen, der den Spieler zu schnellen taktischen und strategischen Entscheidungen zwingt. Die Schlacht gegen die unheimlichen Insektenwesen führt durch verschlungene Tunnelsysteme und gigantische Metropolen. Im Multiplayer-Modus können Sie sich zusammen mit 24 anderen Spielern als Kammerjäger betätigen. Erscheinen soll *Starship Troopers* angeblich noch im Frühjahr 1998.



Als Starship Trooper kämpfen Sie gegen außerirdische Insektenwesen.

Interstate '76

Zusatzdisk: Nitro Pack

Activision sorgt für Nachschub: Mit dem *Nitro Pack* können Sie sich durch knapp 25 neue Missionen schlagen, mehr als 20 neue Fahrzeuge und Waffensysteme stehen Ihnen zur Verfügung. Die Entwickler lösten sich vom linearen Aufbau und handeln jede einzelne Mission als Kapitel ab – vergleichbar mit dem Kultfilm *Pulp Fiction* ergibt sich erst gegen Ende ein verständliches Gesamtbild. Als Darsteller werden natürlich wieder Taurus, Skeeter, Groove und Jade Champion auftauchen, wobei man diesmal in den Videosequenzen die Vergangenheit der Helden ausführlicher beleuchten möchte. Eine Veröffentlichung ist noch im Frühjahr zu erwarten.

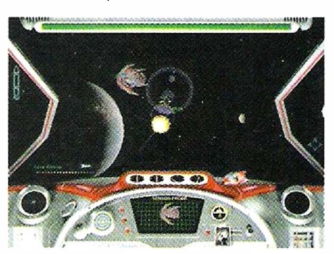


Auch im grafischen Bereich lassen sich beim Nitro Pack deutliche Verbesserungen erkennen.

X-COM: Interceptor

Actionspiel in der Strategie-Reihe

Mit *X-COM: Interceptor* entwirft MicroProse das erste Actionspiel, das auf der Geschichte der bekannten Strategie-Serie basiert. Dabei müssen nicht nur *Wing Commander*-like packende Gefechte ausgetragen, auch die zur Verfügung stehenden Ressourcen müssen verwaltet und auf Produktion und Forschung aufgeteilt werden. Darüber hinaus muß zum Beispiel eine Raumbasis zur Verteidigung gegen die Aliens gebaut werden, so daß die strategische Komponente nicht zu kurz kommen wird.



Im Stil von Wing Commander wird man sich in den Weltraumschlachten mit den Aliens auseinandersetzen müssen.

Star Control 4

Mehr Action, weniger Adventure

„Back to the Roots", denkt sich Accolade und will in *Star Control 4* wieder mehr Action bieten, zum Ursprung der Serie zurückkehren. Die von vielen Spielern als lästig empfundene Adventure-Komponente wird nur noch rudimentär vorhanden sein, man kann nur noch für insgesamt drei verschiedene Rassen in die Schlacht ziehen.



Star Control 4 wird nur mit 3D-Karten lauffähig sein.

Telegramm

Unter dem Titel ÜberEngine arbeitet Ritual Entertainment an einer Grafik-Engine der Superlative. Eine erste Version darf man allerdings erst im Sommer erwarten. +++ Das seit Jahren überfällige *Heart of Darkness* von Amazing Studios wurde von Infogrames gekauft. In Deutschland wird es von Bomico, in Amerika von Interplay vertrieben. Mit einer Veröffentlichung ist aber nicht vor Mai 1998 zu rechnen. +++ Bioware bietet auf seiner Internet-Homepage (www.bioware.com) neue Levels und einen Editor zu *Shattered Steel* an. +++ ION Storm veröffentlicht auf seiner Hompage (www.ionstorm.com) eine Serie, die sich mit dem Thema „Wie komme ich in die Spieleindustrie" beschäftigt. +++ Empire plant die Veröffentlichtung eines weiteren Flippers. *Big Race USA* soll im Mai 1998 auf den Markt kommen und typisch amerikanische Themen beinhalten. +++ Nightmare Creatures von Kalisto wird in Deutschland voraussichtlich nicht erscheinen. In Amerika ist das Spiel allerdings bereits erhältlich.

Adventure & Rollenspiel



Thomas Borovskis schreibt über die Gefahren neuer Computersysteme

Wie schön waren doch die Zeiten, als sich 90% aller PC-Probleme durch fünfminütige Telefonate ausmerzen ließen: „Sie haben nur 480 KB freien Hauptspeicher? Haben Sie es denn mit dem Parameter -NOEMS in der EMM386-Zeile Ihrer CONFIG.SYS versucht? Nein? Das bringt bestimmt über 100 KByte!" Fünf Minuten Aufwand, ein glücklicher Leser mehr, und dazu das Gefühl, ein Mann von ungeheuerlichem Fachwissen zu sein – was will man mehr? Wenn ich ehrlich bin, sind solche **Heldentaten in letzter Zeit immer seltener geworden**. Können Sie sich vorstellen, wie frustrierend ein ähnliches Telefonat im Jahr 1998 verläuft? „Ja, klar bin ich Fachmann! Soso – Sie haben also eine STB MVP3D-Q und eine Adrenaline Rush 3D im System. Und nachdem Sie den Glide-Treiber V2.42 installiert haben, passiert was? 'Error loading module dingsbums-punkt-dll in command-line B087-sonstwas'? Hmm – [schwitz] – äh... hehe... warten Sie mal kurz. *Klick* [Dudeldudel] *Klick* Ja, da bin ich wieder. Also, wir haben auch noch nichts davon gehört. Hm... tut uns wirklich leid. Okay – Wiederseh... äh... -hören!" Was bleibt, ist **ein unglücklicher Leser und ein beschämter Redakteur**. Dabei erinnere ich mich noch deutlich an die Versprechungen der PC-Industrie: Unkompliziert wird der Rechner von 1998 sein, wenn nicht gar idiotensicher. Die Realität sieht anders aus. Selbst Leute, die sich täglich mit der Materie beschäftigen, müssen angesichts des Wildwuchses von konfliktschwangerer (Treiber-)Software und nicht existenter Hardwarestandards immer öfter das Handtuch werfen. Ob wir ein weiteres Jahrzehnt **auf den benutzerfreundlichen PC warten müssen?**

Reah

Kreuzung aus Riven und Atlantis

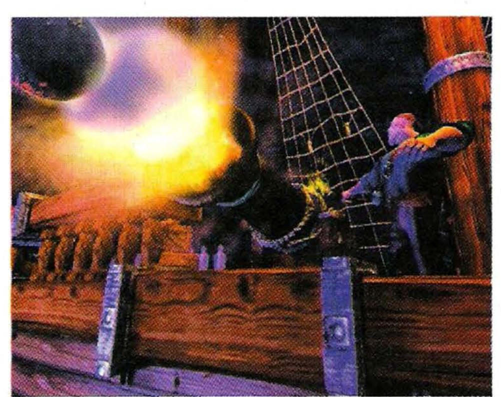


Die polnische Spieleschmiede LK Avalon arbeitet momentan an dem Adventure Reah, das sich mit Atlantis und Riven messen soll.

Die hervorragenden Verkaufszahlen der Render-Adventures *Riven* und *Atlantis* (Erfolgreichstes Adventure in Deutschland 1997) rufen weitere Nachahmer auf den Plan. Zum Beispiel die polnische Softwareschmiede LK Avalon, wo derzeit an einem PC-Spiel gebastelt wird, das ebenfalls in die *Myst*-Kerbe schlagen wird. *Reah*, wie das parallel für CD-ROM und DVD entwickelte Adventure heißen wird, soll aus über 150 gerenderten Locations bestehen und kann auf unterschiedliche Arten gelöst werden. LK-Avalon weisen ausdrücklich auf ihre extrem schnelle Grafik-Engine hin, die selbst mit einem gewöhnlichen 4xCD-Laufwerk noch flüssiges 360°-Scrolling erlauben soll. Wenn die Arbeit weiterhin gut vorangeht, wird *Reah* schon im April erhältlich sein.

Redjack

Konkurrenz für Monkey Island 3?



Mitte des Jahres will Cyberflix Sie auf hohe See schicken. Dann heißt es: Redjack vs. Threepwood.

Als der Jungspund Nicholas Dove sein kleines Fischerdorf verläßt, kann er noch gar nicht ahnen, daß er bald in eines der haarsträubendsten Seemannsabenteuer aller Zeiten verwickelt wird. Als Neueinsteiger in einer Bande von Piraten segelt er der neuen Welt entgegen – dort trifft er auf verführerische Voodoo-Priesterinnen und Maya-Schätze, aber auch auf übelgesinnte Zeitgenossen. Wie das Ganze ausgeht, erfahren Sie Mitte des Jahres im Piraten-Adventure *Redjack: Revenge of the Brethren*, das derzeit bei Cyberflix in der Mache ist. Der Hersteller verspricht knackige Puzzles, unterschiedliche Quests sowie actionlastige Schwertkämpfe.

Quest for the Black Blade

Abenteuer im alten Japan

Der Softwareproduzent EAI dürfte den wenigsten deutschen PC-Spielern ein Begriff sein. Geht man in der Firmengeschichte aber um einige Jahre zurück, so stößt man auf viele klangvolle Namen aus der Commodore 64-Ära. Mit *Quest for the Black Blade* könnte sich EAI nun auch auf dem PC dicke Lorbeeren verdienen. Das Action-Adventure spielt im mittelalterlichen Japan, wo Kämpfe noch vorwiegend mit dem Schwert oder der bloßen Hand bestritten wurden. Der Spieler steuert dabei einen einsamen Samurai, der sich auf der Suche nach seiner eigenen Identität durch eine isometrisch dargestellte 3D-Welt kämpfen muß.

Der Name läßt auf ein Prügelspiel schließen. Es handelt sich jedoch um ein Adventure.

Und tschüs, Roger Wilco

Schlechte Nachrichten für Fans der *Space Quest*-Serie: Die für 1998 geplante Fortsetzung von Roger Wilcos Weltraumabenteuern wurde von Sierra/CUC auf unbestimmte Zeit verschoben. Diese Bekanntmachung führte in den USA zu einer regelrechten Protestwelle im Internet. Wer sich den Demonstrierenden anschließen will, kann auf einigen privaten „Save-SQ-7-Homepages" (http://www.wiw.org/~jess/savesq7.html oder http://www.cpuweb.com/space) ordentlich Dampf ablassen. Übrigens: Auch PC Games-Redakteur Thomas Borovskis wird sich Ende Januar während eines Sierra USA-Besuchs für die Weiterführung der Adventure-Reihe einsetzen und über seinen Erfolg oder Mißerfolg ausführlich berichten...

Simulationen & Flugsimulationen



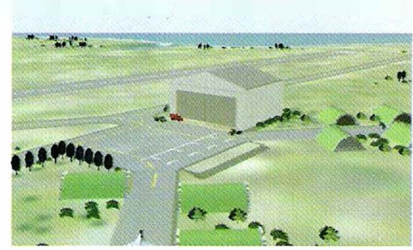
Harald Wagner würde gerne Windows 98 brauchen

Mit der dritten (und wohl auch letzten) Beta-Version von Windows 98 hat Microsoft gezeigt, daß das nächste Windows wohl NT heißt. Neben den Neuerungen, die bereits der Internet Explorer 4.0 auf 95er-Systemen installiert, bleibt den meisten Anwendern von Windows 98 **nicht viel mehr als ein großer Bugfix**. Wer vernünftige Backup- und Defragmentierungssoftware benötigt, hat sich diese wohl schon längst von einem Drittanbieter besorgt. Dabei hat Windows 98 ein überaus hübsches und gerade für Spieler sinnvolles Feature: **den Multiple Monitor-Support**. Mehrere Grafikkarten beliebiger Hersteller können gleichzeitig betrieben werden, wobei sich entweder ein einziger Desktop über mehrere Bildschirme erstreckt oder einem Programm ein einzelner Monitor zugewiesen werden kann. Die aktuelle Beta unterstützt vier unabhängige Grafikkarten, die Releaseversion möglicherweise mehr. **Leider wird man dieses Feature kaum nutzen können**: Zwingende Voraussetzung ist die Erfüllung der PC 97-Vorschriften, ein völlig untergegangener Standard für Hardwarehersteller. Aber selbst wenn man im Besitz eines dieser seltenen Geräte ist, wird man nur schwerlich einen Platz für eine weitere Grafikkarte finden (vom Monitor gar nicht zu reden). IDE- und SCSI-Controller, Netzwerkkarte, Soundkarte und 3D-Beschleuniger dürften die **maximal fünf PCI-Slots** längst in Beschlag genommen haben. Die neuere PC 98-Generation wird auf die veralteten ISA-Slots verzichten und Platz für weitere vier PCI-Geräte machen – doch bis die entsprechenden PCs verfügbar sind, **ist Windows 98 vermutlich längst Schnee von gestern**. Windows NT 5.0 bietet dann alle relevanten Features von Windows 9x und hat dann auch im Heimbereich alle 16 Bit-Wurzeln vertrieben.

SU-27 Flanker 2.0

Runderneuert

Die optisch außerordentlich peinliche Flugsimulation *SU-27 Flanker* bekommt in Kürze einen Nachfolger. Dynamische Missionen und Ressourcen-Management sollen den Strategen anspruchsvolle Aufgaben erteilen, das bereits im Vorgänger enthaltene Flugmodell wird die Hobbypiloten begeistern. Technologisch setzt Mindscape auf 3D: Der dreidimensionale Sound mit Dopplereffekten wird von einer wirklich sehenswerten 3D-Grafik begleitet werden.



Dank neuer Grafikengine nun endlich schön: Die Programmierer haben erfreulich viel für das Pilotenauge getan.

German Airports 1

Regionalprogramm

Mit *German Airports 1* hat Aerosoft ein echtes Schmankerl für Besitzer des *MS Flugsimulators*. Die süddeutschen Flughäfen München, Augsburg, Dresden, Stuttgart, Friedrichshafen, Nürnberg, Egelsbach und Bayreuth wurden detailgetreu für die Versionen 5.1, 95 und 98 nachgebildet. Die funktionsfähigen Dockingsysteme und Beschilderungen relativieren den recht hohen Preis von DM 69,95.

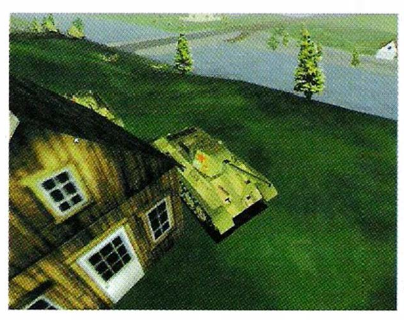


Die Flughafengebäude sowie durchsichtige, verglaste Hangars etc. lassen das Herz eines Piloten höher schlagen.

Panzer Commander

General ade

Was *Armored Fist 2* für Actionliebhaber ist, soll *Panzer Commander* für Simulationsfans werden. Mindscapes Panzersimulation spielt im Zweiten Weltkrieg und beinhaltet mit Landminen, Städten, Wasserflächen, realistischen Panzerkonfigurationen etc. alles, was man sich von einer komplexen Simulation verspricht. Dynamische Missionen und Erfahrung sammelnde Crewmitglieder lassen auf einen heißen Sommer hoffen.

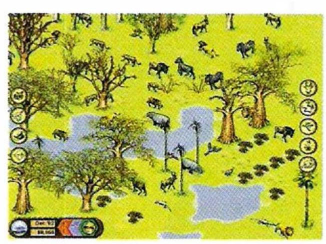


Mindscape hat den Wert der Schönheit entdeckt: Selbst Armored Fist verblaßt neben solchen Screenshots.

SimSafari

Tierbeobachtung

Von Maxis wird in Kürze *SimSafari* erwartet, eine Life-Simulation für jüngere Spieler. Die Aufgabe besteht darin, ein funktionierendes Ökosystem zu erschaffen und gleichzeitig das wirtschaftliche Überleben des Wildparks zu sichern. Neben *SimCity 3000* ist *SimSafari* das einzige Produkt, das Maxis für das Jahr 1998 angekündigt hat.

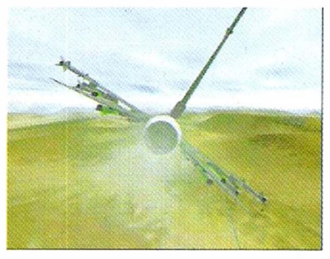


SimSafari basiert offensichtlich auf SimLife, der bislang wohl komplexesten Simulation künstlichen Lebens.

Front Line Fighters Collection

Ausverkauf

Unter dem Namen *Front Line Fighters* verkauft Digital Integration eine Sammlung erfolgreicher Simulationen. Zum Preis von voraussichtlich DM 100,- erhält man *Apache Longbow, Hind, F-16 Fighting Falcon* sowie die Zusatzmissionen *Afghanistan Campaign*. Verbesserte Landschaftstexturen sowie 3Dfx-Unterstützung lassen die Programme besser aussehen als jemals zuvor.



Auch ohne Voodoo-Karte profitiert man von den verbesserten Grafiken, die ohne Geschwindigkeitsverlust dargestellt werden.



WiSims & Strategie & Denkspiele



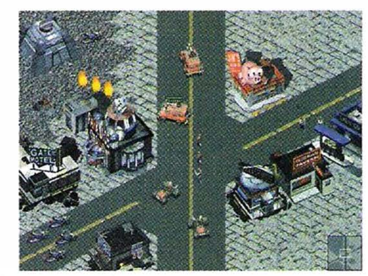
Petra Maueröder informiert über „Tarnen & Täuschen '98"

Es ist wieder soweit, die tollen Tage stehen ins Haus, und wie in jedem Jahr stehen auch heuer ambitionierte Spaßvögel und Partygänger vor der Frage: **„Als was verkleide ich mich?"**. Wer nicht im Allerweltslook von abertausenden „Men in Blacks" (erkennbar am Konfirmationsanzug und der Neunzehnmarkfuffzich-Sonnenbrille) untergehen will, muß originelleres Material aufbieten. **Und was sonst würde sich dazu besser eignen als die Helden unserer Lieblings-Spiele?** Die weibliche PC Games-Leserschaft (seit Jahren konstante 2,7%) kann mit **„Lara Croft"** nicht furchtbar viel verkehrt machen – sofern die Weihnachtsfeiertage gewichtstechnisch spurlos an Ihnen vorübergegangen sind. Merke: **Ab 70 kg Kampfgewicht und mit Stoppelhaarschnitt wird's unglaubwürdig**; mangelnde Oberweite wird zur Not mit Küchenkrepp hingemogelt. Stilecht mit khaki-farbenen Bermudashorts, einem Top in trendigem Türkis, Rucksack und Plastikknarre sind Sie der Hit auf jeder Pappnasen-Veranstaltung. Und was trägt der männliche Begleiter in dieser Saison? Vergleichsweise unkompliziert sind die Varianten **„Lord British"** (Bärtchen, Zöpfchen, Krönchen – fertig) und **„Larry"** (ein weißer Polyesteranzug gehört in jeden gutsortierten Haushalt) – in DEM Aufzug verzeiht man Ihnen jede mißglückte Pointe und jede billige Anmache. **Kaum aufwendiger: Guybrush Threepwood.** Damit gehen Sie zwar beim Kostümwettbewerb leer aus, aber dafür sind im Gegensatz zum Modell **„Duke Nukem"** keine Muskelpakete erforderlich – ein bei Computerspielern ohnehin nicht allzu weit verbreitetes Phänomen. **Etwas mehr handwerkliches Geschick ist beim „Ork" gefragt, mit dem Sie thematisch ganze Computerspiel-Regale auf einmal abdecken.** Wenn's schnell gehen soll, rät das närrische PC Games-Fünfgestirn zum **„Dungeon Keeper"**. Einfach zwei Papp-Hörnchen basteln und befestigen, der rote Teint kommt bei entsprechendem Alkohol-Konsum ganz automatisch. Und wenn Sie mal so richtig ABSTÜRZEN wollen, dann entscheiden Sie sich für die **„Red Baron"**-Maskerade. Wir wünschen Ihnen in jedem Fall viel Spaß!

Tribal Rage

Echtzeit-Experimente

TalonSoft bringt im März nicht nur eine Mission-Disk zu *East Front* heraus, sondern auch ein historisches Strategiespiel zum Thema „Der Luftkrieg um England im Jahre 1940" (Release: Herbst), designt von den *Steel Panthers*-Machern Gary Grigsby und Keith Brors. Ungewohntes Terrain betritt man mit *Tribal Rage*, einem Echtzeitstrategiespiel inklusive Editor und Multiplayer-Modus. Schauplatz: die Erde im Jahr 2030, wo sich ab April dieses Jahres gerenderte Biker, Cyborgs und Amazonen um die letzten Ressourcen prügeln.

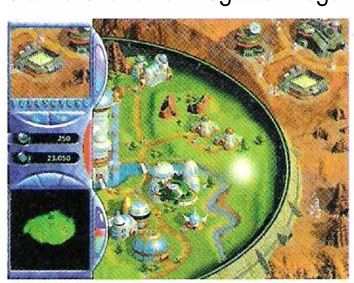


Talonsoft goes Mainstream: Tribal Rage bietet Endzeit in Echtzeit.

Spellbound

Spiele-Offensive '98

Spellbound Software, die Programmierer des *Perry Rhodan*-Strategiespiels *Operation Eastside* (siehe Test auf Seite 80), bringen in den kommenden Monaten zwei Neuheiten auf den Markt: *Airline Tycoon*, eine Mischung aus *Mad TV* und *Theme Park*, bei der Sie als Chef einer Fluglinie Flieger einkaufen, Flugpläne aufstellen, Personal einstellen, spekulieren, werben und sabotieren. *Unternehmen Niemandsland* muß man sich hingegen als *„Operation Eastside Deluxe"* vorstellen – mit wesentlich mehr Features und der Möglichkeit, die Gebäude zu betreten und darin in 3D herumzuwandeln.



Unverkennbar: Unternehmen Niemandsland basiert auf der Eastside-Engine.

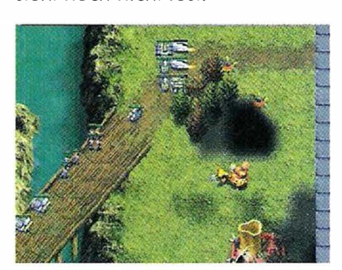
Telegramm

+++ So ist's richtig: Das 3D-Strategiespiel *Machines* (siehe Preview in PC Games 2/98) stammt zwar in der Tat von Charybdis, allerdings nicht wie behauptet von Charybdis aus Texas. Stattdessen wird das Spiel von einer Firma gleichen Namens mit Sitz in Nottingham (GB) programmiert. +++ *Demonworld 2* kommt! Nach dem großen Erfolg des Hexagonstrategiespiels arbeitet Ikarion an einer Fortsetzung, in den auch Zwerge und Orks zum Zug kommen. +++ „Rise of the Shadowhand" lautet der Untertitel der im März erscheinenden Mission-Disk zu Activisions „3D"-Echtzeit-Strategiespiel *Dark Reign*, das qualitativ und kommerziell hinter den Erwartungen zurückgeblieben ist. Unter anderem im Lieferumfang: zwei zusätzliche Heere, 18 Einzelspieler-Missionen, 13 neue Einheiten, ein erweiterter Editor, Internet-Support für bis zu acht Spieler (nur per ISDN) und ein Team-Modus im Multiplayer-Modus. +++ Auch für den direkten Konkurrenten *Total Annihilation* aus dem Hause Cavedog ist eine Mission-CD in Planung, die Gerüchten zufolge sogar einen Editor fürs 3D-Gelände enthalten soll – neben zusätzlichen Karten, Einheiten u.v.m. Anvisierter Termin: nicht vor Mai 1998!

KKND 2

Noch mehr Krush Kill 'N' Destroy

Die australische Firma Melbourne House hat das zu Unrecht etwas untergegangene Echtzeitstrategie-Kleinod *KKND* weiterentwickelt (siehe Test von *KKND Extreme* auf Seite 76). Die Neuerungen des zweiten Teils: eine neue Roboter-Armee, Amphibien- und Luft-Einheiten, reparierende Mechaniker für den Front-Einsatz, zusätzliche Artillerie, Schutzmauern, optionaler Fog of War und HighColor-Grafik. Ein genauer Erscheinungstermin steht noch nicht fest.



Knallbonbon-Grafik ersetzt den Düster-Look des Vorgängers.

Dune 2000

Westwoods Spiceworld

Brett Sperry & Co. haben eine generalüberholte Fassung des meistunterschätzten Spiels aller Zeiten angekündigt: *Dune 2* aus dem Jahre 1993, das auf dem gleichnamigen SciFi-Film und -Roman basierte. Mit dabei: SVGA-Grafik, Netzwerk- und Internet-Einsatzfähigkeit, *C&C*-Interface, neue Cutscenes und alle Einheiten und Gebäude des Originals. Das Comeback von Atreides, Ordos und Harkonnen soll angeblich noch im Frühjahr 1998 stattfinden!



In Dune 2(000) wird statt Tiberium wertvolles „Spice" abgeerntet.



Sport & Rennspiele

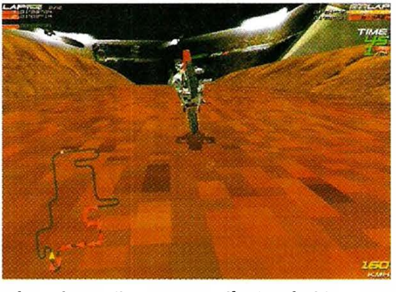


Florian Stangl dreht jetzt den Spieß um

Nach meinem offenbar vielgelesenen **Outcoming als Verkehrsrowdy** in der vergangenen Ausgabe (herzlichen Dank für die große Anteilnahme!) jetzt der Umkehrschluß: Wenn der Stangl durch Rennspiele angeheizt wie wild durch Nürnberg heizt, sollte man dann nicht besser **die fränkische Metropole in den PC verfrachten**, den Stanglnator davorsetzen und abwarten, was passiert? Ich denke da an ein revolutionäres Rennspiel, das ähnlich wie *POD* bei den Automodellen auf 3D-Studio-Dateien zurückgreift, so daß ich im Netzwerk meinen Honda gegen **den BMW des Kollegen Menne** antreten lassen kann. Sie wissen schon, mit 120 km/h und rauchenden Reifen an die rote Ampel, die PS-Muckis spielen lassen und schon bei halbgelb **die Kupplung schnalzen lassen**. Das Bremspedal des Lenkrads wird kurzerhand zur Kupplung umfunktioniert, gebremst wird mit einem der Knöpfe. Klingt gut, oder? Noch besser aber: **Anhand von Satellitenkarten** wird die Nürnberger Innenstadt detailliert nachgebaut, weitere Städte folgen dann als Mission-CDs. Wer kein Netzwerk besitzt, bekommt eben einen **tiefer-breiter-prolliger aufgemachten Golf GTI** vor die Ampel gesetzt, mit dem er sich vergnügen darf. Nett wäre auch ein Editor, mit dem man die Angaben aus dem eigenen Fahrzeugschein eintippt und somit die eigene Schüssel steuern darf – zusammen mit dem mittlerweile billigen 3D-Studio 4 **ein Quell unerschöpflicher Möglichkeiten**.
Das Internet ist ja voll von passenden Automodellen. Der Vorteil ist klar: Der Stangl rast nur noch virtuell. Liebe Programmierer, faßt Euch doch ein Herz **und macht die Nürnberger Innenstadt wieder sicherer!**

Redline Racer

Ubi Soft will EAs Moto Racer vom Thron stürzen



Ubi Softs Redline Racer soll schon bald Moto Racer als Referenzsimulation im Motorradbereich ablösen.

Das Motorrad-Rennspiel *Redline Racer* von Ubi Soft setzt auf brillante 3D-Grafiken und höchste Realität, um die derzeitige Referenz *Moto Racers* vom Thron zu stoßen. Die Entwickler von Criterion Studios setzen auf 32 Bit-Fototexturen, alleine 3.000 Polygone für ein Motorrad, ein ausgeklügeltes Physikmodell und jede Menge Special Effects. Aufgewirbelter Sand, Funken im Tunnel, Reifenabrieb, animierte Objekte am Streckenrand, Lichtkegel und realistische Blendeffekte sollen optisch für neue Maßstäbe sorgen. Vier Szenarien sind in Arbeit, die von einer englischen Landschaft über einen sonnigen Strand und eine staubige Wüstenstrecke bis zum vertrackten Alpin-Kurs reichen. Über Direct 3D werden die gängigen 3D-Grafikkarten unterstützt, so daß bis zu 250.000 Polygone pro Sekunde enormen Detailreichtum versprechen. Force Feedback-Unterstützung soll ebenfalls eine sichere Sache sein, so daß bei der Veröffentlichung im Sommer die Luft für *Moto Racers* sehr dünn werden dürfte.

Game Net & Match

Greats Courts-Nachfolger von Blue Byte

Das Spiel läuft schon, doch Netz und Sieg fehlen noch. Blue Bytes Tennissimulation *Game, Net & Match* schreitet aber mit Riesenschritten voran, wie die uns vorliegende Work in Progress-Version zeigte. Ansprechende 3D-Grafik mit 3Dfx-Unterstützung und eine eingängige Steuerung lassen auf ein echtes Highlight hoffen. Für die nächste Ausgabe wurde uns eine Preview-fähige Version versprochen, mit der wir Sie dann ausführlich über *Game, Net & Match* informieren werden.



Fox Sports lizenziert die Actua Sports-Reihe von Gremlin für die USA.

Indy-Car Simulationen

ABC Sports tritt gegen Papyrus an

IndyCar, die nächste: Papyrus kündigte den bislang noch unbenannten Nachfolger von *IndyCar Racing 2* an, der 1999 erscheinen soll. Dafür verlängerte die Rennabteilung von CUC die CART-Lizenz bis ins Jahr 2003. Nähere Einzelheiten sind noch nicht bekannt. ABC Sports, Newcomer im Spielebereich, sicherte sich dagegen den Segen der Indy Racing League und will ebenfalls noch dieses Jahr *ABC Sports Indy Racing* veröffentlichen, das Rennen auf dem Indianapolis Motor Speedway ermöglichen soll.

Trans-Am-Rennspiel

GT Interactive arbeitet an neuer Simulation

Zusammen mit den 3D-Spezialisten von Engineering Animation, Inc. (EAI) und dem Sports Car Club of America arbeitet GT Interactive derzeit an einem höchst vielversprechenden neuen Rennspiel: die noch namenlose Simulation der Trans-Am-Ära aus den Jahren 1968-1972. Das Know-how von EAI soll für extrem realistische Fahrphysik und den authentischen Look sorgen, wogegen sich GTI die exklusiven, weltweiten Rechte an dieser legendären Rennserie gesichert hat. Unter den Muscle-Cars jener Zeit finden sich solche Schätze wie der 68er Chevrolet Camaro, der 70er Boss Mustang FB oder der 70er Pontiac Firebird. Screenshots wurden bislang noch nicht veröffentlicht, doch bis zur geplanten Veröffentlichung im Herbst werden wir Sie sicher noch umfassend über dieses reizvolle Projekt informieren.



Budget, Collections, Editions

Jeden Monat präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle eine Liste mit aktueller Budget-Software.

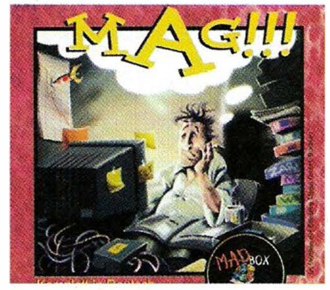
Titel	Empf. VK
Koch Media	
Big 10	DM 49,95
MegaPack 8	ca. DM 100,-
Replay (GT Interactive)	
3 Skulls of the Toltecs	ca. DM 30,-
Deadlock	ca. DM 30,-
Flight of the Amazon Queen	ca. DM 20,-
Williams Arcade Classics	ca. DM 40,-
Sierra Originals (CUC)	
3-D Ultra Pinball	DM 29,95
Aces of the Deep	DM 29,95
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 7	DM 29,95
Torin's Passage	DM 29,95
Woodruff	DM 29,95
Classics (Funsoft)	
Afterlife	DM 39,95
Ascendancy	DM 39,95
Biing!	DM 39,95
Comanche	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Fatal Racing	DM 29,95
Flight Unlimited	DM 39,95
Monkey Island Special	DM 29,95
Pole Position	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
SWIV	DM 39,95
Tie Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
Werewolf	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Softprice (Bomico)	
Die Fugger 2	ca. DM 30,-
Pro Pinball: The Web	ca. DM 30,-
Simon The Sorcerer 1+2	ca. DM 30,-
WarCraft 2	ca. DM 40,-
Zork Nemesis	ca. DM 40,-
Green Pepper (Novitas)	
Airlines	DM 19,95
Alien Virus	DM 19,95
Crusade	DM 19,95
Cyclemania	DM 19,95
Fire Fight	DM 9,95
Jack Nicklaus	DM 19,95
Panzer General	DM 19,95
The Hive	DM 19,95
Kixx (Eidos Interactive)	
Das Rätsel des Master Lu	DM 29,95
Links 386 CD	DM 29,95
Olympic Games	DM 29,95
Olympic Soccer	DM 29,95
Shellshock	DM 29,95
Thunderhawk 2 Firestorm	DM 29,95
White Label (Virgin)	
7th Guest & 11th Hour	DM 34,95
Baphomet's Fluch	DM 24,95
Cyberia 2	DM 29,95
Toonstruck	DM 24,95
Z	DM 24,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Destruction Derby	DM 29,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	DM 29,95
Discworld 2	DM 39,95
Ecstatica	DM 29,95
Lemmings 3D	DM 29,95
WipEout	DM 29,95
Mad Box Games (Effective Media)	
Mag!	DM 19,95
Ran Soccer	DM 9,95
Sim Box 2	DM 39,95

Mag!

Virtual Reality

Effective Media gibt Ihnen mit dieser Wirtschaftssimulation die Möglichkeit, einmal hinter die Kulissen einer Zeitschrift zu blicken. Eine Art Trockentraining für angehende Chefredakteure eines Computerspiele-Magazins. Gründen Sie neue Magazine, stellen Sie Mitarbeiter ein, pflegen Sie Kontakte und legen Sie die Druck-Auflagen und Anzeigenpreise fest.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 19,95



Im handlichen Jewel-Case wird momentan Mag! angeboten.

WipEout

Der Konsolenrenner

Ein Rennspiel der etwas anderen Art präsentiert Psygnosis mit *WipEout*. Auf futuristischen Strecken gilt es die Gegner mit einer Vielzahl an Waffen daran zu hindern, als erster ins Ziel zu kommen. Untermalt wird das Ganze von fetzigen Technobeats, und im Netzwerk kann man sich zu acht von der Piste drängen.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 29,95



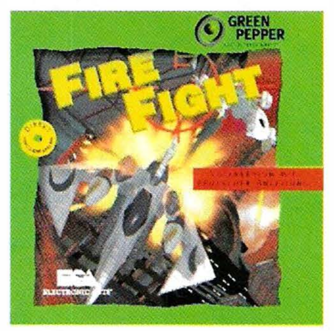
WipEout ist ein rasantes Rennspiel, mit fetzigen Techno-Beats unterlegt.

Fire Fight

Die Feuerteufel

Novitas stellt *Fire Fight* von Epic Megagames wieder in die Regale der Händler. Ein Actionspiel mit insgesamt 24 Levels, 16 Einzelspieler- und 8 Multiplayer-Missionen warten auf den Spieler. Man hat dabei unterschiedlichste Aufgaben aus der Vogelperspektive zu erledigen und muß mit einem Raumschiff zahlreiche Flug- und Bodenobjekte ausschalten, um die Missionen erfolgreich zu absolvieren.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 9,95

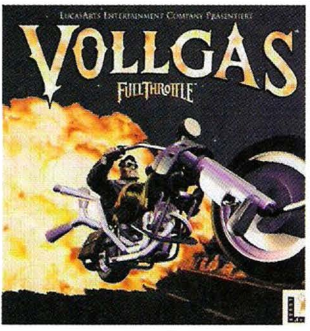


Fire Fight ist jetzt Bestandteil der Green Pepper-Reihe von Novitas.

Vollgas

Biker unter sich

Dieses atmosphärisch wohl einzigartige Adventure von LucasArts versetzt Sie in die Rolle eines echten Bikers. Als Anführer einer Motorradgang müssen Sie einen Mord aufklären und tauchen dabei immer tiefer in die Intrigenwelt eines großen Imperiums ein. Die Endzeitatmosphäre macht *Vollgas* nicht nur für eingefleischte Motorradfans interessant.



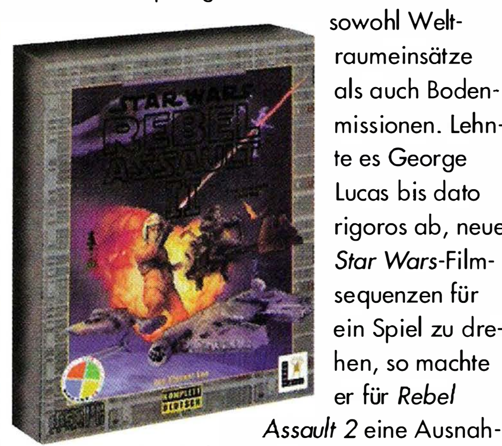
In puncto Atmosphäre ist Vollgas nur schwer zu übertreffen.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 29,95

Rebel Assault 2

Star Wars strikes back!

In 15 Missionen präsentiert LucasArts *Star Wars* von seiner ursprünglichen Seite. Es erwarten Sie sowohl Weltraumeinsätze als auch Bodenmissionen. Lehnte es George Lucas bis dato rigoros ab, neue *Star Wars*-Filmsequenzen für ein Spiel zu drehen, so machte er für *Rebel Assault 2* eine Ausnahme und erteilte der Produktion seinen höchst offiziellen Segen.



Empfohlener Verkaufspreis: DM 39,95



Gathering of Developers

Neues Firmenkonzept von Mike Wilson

Die Pressemitteilung schlug ein wie eine Bombe: Mike Wilson, ehemals bei id Software und ION Storm beschäftigt, gründete ein Unternehmen, das unabhängige Entwickler zusammenbringen soll. Auf diese Weise sollen künftig Ressourcen besser genutzt und Investitionen (zum Beispiel für Motion Capturing, Laser Scanner) gemeinsam getätigt werden. Unter dem Kürzel g.o.d. – das für Gathering of Developers steht – wird die neue Firma gleichzeitig als Publisher auftreten. Und welche Firmen konnten für dieses Projekt bereits gewonnen werden? Epic Megagames (*Unreal, Fire Fight*), Terminal Reality (*Terminal Velocity, CART Precision Racing*), 3D Realms (*Duke Nukem Forever, Prey*), Ritual Entertainment (*Sin*) und PopTop Software (*Heroes of Might and Magic*) sind die ersten Entwickler, weitere sollen folgen. Die laufenden Verträge der genannten Firmen mit ihren Vertriebspartnern werden wohl noch erfüllt, danach soll g.o.d. die gesamte Abwicklung aufnehmen. Mike Wilson sieht eine kleine Revolution kommen: „Als die Filmindustrie noch in den Kinderschuhen steckte und die Leinwandgrößen Charlie Chaplin, Mary Pickford, Douglas Fairbanks und D.W. Griffiths als Reaktion auf die gigantischen Hollywood-Studios United Artists gründeten, meinte jemand: „Die Irren haben die Kontrolle über die Klapsmühle übernommen." Was wohl die Verantwortlichen bei Electronic Arts, Activision und Microsoft momentan denken...

Abe's Odysee

Art meets Traffic: Kunstwerk auf Duisburger Linienbus



Auf einer Fläche von 12,5x2,5 Metern wurde der Linienbus der Duisburger Verkehrsgesellschaft bemalt bzw. beklebt. Dieser Bus soll auch auf der CeBit Home in Hannover eingesetzt werden.

Am 20. Dezember wurde im Auftrag von GT Interactive ein Linienbus der Duisburger Verkehrsgesellschaft mit einem Motiv aus dem Spiel *Abe's Odysee* bemalt bzw. beklebt. Für den Entwurf und die Realisation der Rundumgrafik zeichnet die Hamburger Firma Showtime verantwortlich. Der „Abe"-Bus wird ab Januar 1998 ein Jahr lang auf verschiedenen Strecken im Raum Duisburg/Essen und auf diversen Messen, wie zum Beispiel der CeBit Home, eingesetzt.

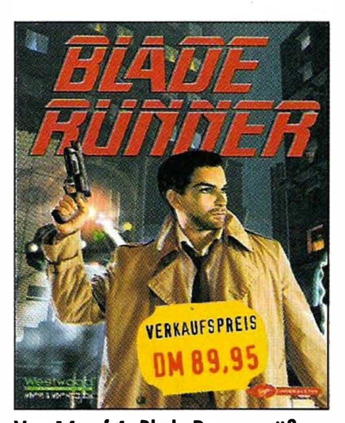


CHARTS



TOP TWENTY
CD-ROM SPIELE

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Gold Games 2	TopWare
2	3	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
3	6	C&C2: Vergeltungsschlag	Westwood Studios
4	14	Blade Runner	Westwood Studios
5	-	Wing Commander Prophecy	Origin
6	4	Riven: The Sequel to Myst	Red Orb
7	10	Age of Empires	Microsoft
8	2	FIFA 98: Die WM Quali.	EA Sports
9	7	Flight Simulator 98	Microsoft
10	-	Titanic	Bomico
11	5	Monkey Island 3	LucasArts
12	9	F1 Racing Simulation	Ubi Soft 9
13	11	Lands of Lore 2	Westwood Studios
14	-	Need 4 Speed 2 SE	Electronic Arts
15	-	Panzer General 3D	Mindscape
16	-	C&C2: Gegenangriff	Westwood Studios
17	13	NHL 98	Electronic Arts
18	18	Worms 2	Team 17
19	-	I-War	Particle Systems
20	-	Hercules Action-Spiel	Disney Interactive



Von 14 auf 4: Blade Runner stößt doch zur Spitzengruppe vor.



Wing Commander Prophecy landete als Neueinsteiger auf Platz 5.

Steve Jacksons Lionhead-Tagebuch, Teil 3

Die Ligatabelle

Obwohl Lionhead gerade erst gegründet wurde, war das Interesse an unseren Entwicklungen bereits riesengroß. In den ersten Monaten besuchten uns zahlreiche Entwicklungsteams, die ihre Spielentwürfe feilboten. Und sogar einige der wichtigsten Firmen der Softwareindustrie wie etwa Sega, Eidos, Nintendo, GTI oder Lego riefen uns an, um ein Treffen zu vereinbaren.

Eines Mittags fuhr ein Dutzend Manager eines großen japanischen Konsolenherstellers im Kleinbus vor, um unser provisorisches Büro in Peter Molyneux' Haus zu besichtigen. Ich führte sie auf die Terrasse und rannte ins Haus zurück. Dort wußte keiner etwas über den Besuch. Also schickten wir Peter hinaus, damit er auf taktvolle Weise herausfindet, weshalb die Japaner gekommen waren. Nach einer knappen halben Stunde stellte er fest, daß sie uns Pläne für ihre nächste Konsole vorlegen wollten. So schmeichelhaft all diese Annäherungsversuche auch waren, unser erstes Spiel hatten wir bereits verkauft. Ende Juli unterzeichneten wir einen Vertrag mit Electronic Arts über ein einziges Spiel. Unsere Anwaltsrechnung überstieg bereits 150.000 Mark, aber letztendlich hatten wir den Vertrag unter Dach und Fach. Alle Seiten waren zufrieden, denn schließlich ist Electronic Arts der größte PC-Spieleverleger der Welt, und EA hat Peter Molyneux nicht ganz verloren.

Rhona Mitra, Lara Croft-Darstellerin, war auf der ECTS nicht nur bei den Reportern heiß begehrt.

Premiere

Unseren ersten öffentlichen Auftritt hatten wir auf der European Computer Trade Show in London. Solche Handelsmessen sind berüchtigt für ihre Parties. Im Royal College of Arts, wo sich Eidos eingemietet hatte, floß jede Nacht der Champagner. Anfangs beschäftigte sich Peter mit ernsthaften Gesprächen mit Geschäftsleuten wie dem Präsidenten von Electronic Arts Japan, später beschränkte er sich auf Smalltalk mit der kurvenreichen Rhona Mitra (die „echte" Lara Croft). Wir anderen boten ihm 15 Lionhead-Olympiapunkte, wenn er bei Lara landen und fotografische Beweise liefern könne. Trotz der großzügigen Belohnung Lionhead-Olympiapunkte sind wertvoller als Gold – hat Peter seine Punkte bislang noch nicht abgeholt. Zur abschließenden Verleihung des ECTS Awards trafen wir uns im Royal Lancaster Hotel. Da das Essen bestenfalls mittelmäßig war und der Gastgeber sich verspätete (die Straßen waren wegen der Diana-Touristen völlig verstopft), amüsierten wir uns mit der Vorhersage der Award-Gewinner – natürlich unter Einsatz echter Lionhead-Olympiapunkte. Mark Healey, unser neuer Grafiker, gewann haushoch: Er wettete einfach darauf, daß *Tomb Raider* alles gewinnen würde. Der Sieg setzte ihn an die Spitze der Lionhead-Olympia-Ligatabelle. Die Ligatabelle hat sich als vitales Element der Firmenkultur etabliert. Die Punkte jedes Spiels, das wir spielen, werden dort eingetragen, ganz egal, um welches es sich handelt. Brettspiele, Krocket, Fantasy Football, Flipper, Billard, Squash – so lange es Punkte gibt, spielen wir alles.Trotzdem wurde bei Lionhead auch gearbeitet. Peter machte große Fortschritte mit seinem Rahmenprogramm, ein Testbett, in dem jeder Mitarbeiter Spielobjekte und Gameplay testen kann. Mark hatte seine In-Game Debugging-Routinen fertig, Tim alle Libraries zusammengetragen und Demis' „Real World Physics Engine" konnte nun einen abgeschrägten Quader zeichnen. Für mich ist das nichts Weltbewegendes, aber die anderen Programmierer waren davon völlig begeistert. Demis wurden einige Lionhead-Olympiapunkte verliehen. Allmählich gewöhnte ich mich auch an die seltsame Sprache, die im Büro gesprochen wird: „Sobald ich eine Gooey (oder GUI?) habe, habe ich Ziele für meine Funktionsaufrufe" oder „Danke für das Komma-Space" und „Laßt uns die runden Klammern komplett abschaffen". All diese Themen scheinen ungeheuer wichtig zu sein und sind immer wieder Grund für heiße Diskussionensrunden. Hierfür haben wir auf ein altbewährtes System zurückgegriffen: Jeder Programmierer bekommt einen Joker und kann diesen genau einmal verwenden. Dieses Veto wird vermutlich mit Bedacht eingesetzt, trotzdem erstaunt mich der Anlaß immer wieder. Jonty beispielsweise hat seinen Joker geworfen, um festzulegen, daß nach jedem Komma ein Leerzeichen geschrieben werden muß. Diese Sachen machen Lionhead zu einem sehr interessanten und kurzweiligen Arbeitgeber. Alles lief gut – bis unser erster Virus eintraf...



Steve Jackson ■



Zusammen mit Ian Livingstone gründete Steve Jackson Games Workshop. Er arbeitete lange als Journalist und ist jetzt bei Lionhead beschäftigt.



StarCraft – Beta-Test

Die oberen Eintausend

Wir müssen draußen bleiben: Nur 1.000 (per Zufall) Auserwählte aus aller Welt sowie einige Journalisten hatten das unverschämte Glück, bei der offiziellen Internet-Feuertaufe von StarCraft in Blizzards Battle. Net dabeisein zu dürfen. Neben der erwartungsgemäß positiven Resonanz gab es aber auch einige kritische Stimmen zum vermeintlichen Echtzeit-Strategie-Knüller dieses Jahres...

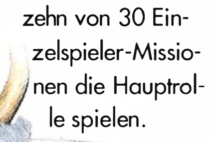
Wer die 16-seitige Sonderbeilage in PC Games 9/97 auswendig gelernt hat, könnte sofort mit *StarCraft* loslegen – an Grafik, Steuerung und Konzept wurden gegenüber unserer Blizzard-Stippvisite im Juli vergangenen Jahres vergleichsweise wenig Änderungen vorgenommen. Was hat man der darbenden Klientel im Vorfeld nicht alles zugesichert: drei komplett unterschiedliche Rassen, eine komfortablere Benutzeroberfläche, viermal größere Level-Karten als *WarCraft 2*, Weltligen und Turniere im Battle.Net, Netzwerk- und Internet-Support für bis zu acht Spieler, einen Karten- UND Missions-Editor und und und. Und Blizzard hat nicht zuviel versprochen – all diese Features wurden realisiert, wenngleich auch nicht zum vorgesehenen Wunschtermin. Die mehrmaligen Verzögerungen haben leider auch dazu geführt, daß *StarCraft* noch zur 2D-Gelände-Generation gehört. Wer ein gutes Gedächtnis oder ein lückenloses PC Games-Archiv hat, wird sich noch an Blizzards allererste Ankündigung eines 3D-Echtzeitstrategiespiels namens *StarCraft* erinnern.

Wieso, weshalb, warum?

Warum dieser Betatest? Zum einen will das Entwickler-Team die Kompatibilität mit den abenteuerlichsten Hardware-Konfigurationen abklopfen und etwaige Bugs beseitigen, zum anderen wird man sich natürlich auch das Feedback der freiwilligen „Versuchskaninchen" anschauen, was das „Balancing" anbelangt. Sind die Einheiten der drei Parteien ausgewogen? Gibt es für jede Strategie zumindest eine wirkungsvolle Gegenmaßnahme? Weil einige dieser Fragen mit „Nein" beantwortet werden mußten, reichte Blizzard während der Betatest-Phase mehrere Patches per Download nach, mit denen z. B. die Lufteinheiten gestärkt wurden.

Vergleichsweise gut

Der vielzitierte „*WarCraft* im Weltraum"-Vergleich ist gar nicht verkehrt. Ein Beispiel sind die Rohstoffe: Alle Völker lassen Edelstein-Kristalle abbauen, die das Gegenstück zu den *WarCraft 2*-Wäldern darstellen. Energie („Vespene Gas") stammt aus Geysiren und wird mit Hilfe von Raffinerien gewonnen. Überrascht dürften viele von den gewaltigen Unterschieden zwischen den drei Rassen sein. Da sind einmal die Terrans, mit denen wohl die meisten Spieler ihre ersten Gehversuche machen. Kasernen, Waffenfabriken, Forschungslabors, Kraftwerke, Weltraumhäfen, Atomraketensilos, Kommunikationsanlagen, Bunker, Akademien – da fühlt man sich doch gleich wie zu Hause. Auch die Einheiten (Marines, Flammenwerfer, Panzer, Raumkreuzer, Kampfroboter usw.) wirken vertraut. Kein Wunder, daß die Terrans in den ersten zehn von 30 Einzelspieler-Missionen die Hauptrolle spielen.



„Wer uns heute kopiert, muß wissen, daß wir ihm morgen schon wieder einen großen Schritt voraus sind." Allen Adham, Blizzard-President



Die Zerg-Overlords verfügen über ein eigenes Inventory (unten, Mitte), mit dem sie mehrere Einheiten gleichzeitig an jeden beliebigen Ort transportieren.



Eine Terran-Basis in voller Pracht: In der Statusleiste erkennt man die „Schubladen", die die Reihenfolge der zu produzierenden Einheiten vorgeben.

Terrans dürfen ihre Siedlungen überall aufstellen und bei Bedarf sogar „umziehen": Die meisten Gebäude sind nämlich transportfähig, heben also vom Boden ab und landen auf einem zugewiesenen Grundstück.

Massenveranstaltung

Die optisch und spielerisch extravaganteste Gruppierung sind die Zerg, genmanipulierte Geschöpfe im Alien-Format: glitschig, zähnefletschend und unglaublich aggressiv. Einzelne Kreaturen werden per Mausklick aus den Larven ausgebrütet, die um die „Hatchery" herumwuseln. Zerg-Anlagen entstehen aus gemorphten Zerg-Dronen und lassen sich nur auf einer schleimigen, violetten Substanz namens „Creep" errichten. Das Creep sickert dabei aus der Hatchery oder sogenannten Colonies, die Sie in regelmäßigen Abständen aufstellen müssen, da es sonst im Stützpunkt rasch eng wird. Die Zerg eignen sich vor allem für Spieler, die ihre Gefechte am liebsten durch Masse gewinnen; außerdem bieten die schwebenden Zerg-Overlords (Voraussetzung für den Bau zusätzlicher Einheiten) den Vorteil, daß sich die Karte von Anfang an aufklären läßt. Die Protoss, erklärtermaßen die „älteste und mächtigste Rasse der Galaxis", stellen Pylons (eine Art Sende-



Die voluminösen Protoss-Carrier haben tödliche Mitbringsel an Bord: Winzige Interceptors bombardieren im Tiefflug den Terran-Stützpunkt.

Die Ladder

Dank des „Weltranglistensystems", der sogenannten „Ladder", werden erstmals faire Vergleiche aller Online-*StarCraft*-Spieler möglich. Nach mindestens zehn gewonnenen Matches dürfen Sie an der Ladder teilnehmen – durch diese Regelung sollen allzu mutige Neulinge vor frustrierenden Niederlagen bewahrt werden. Täglich aktualisiert, gibt die Liste Auskunft über die weltweit besten 1.000 *StarCraft*-Spieler. Nach jeweils drei Monaten kürt Blizzard einen „Quartals-Weltmeister", ehe eine neue Runde eingeläutet wird. Wie beim Turnierschach wird die Stärke eines Spielers anhand eines ausgeklügelten Systems ermittelt, das die Wahrscheinlichkeit einkalkuliert, mit der man gegen einen Kontrahenten gewinnt oder verliert. Dank dieser Einstufung finden Sie problemlos Spieler mit ähnlicher Erfahrung und vergleichbarem Können. Ein Fortgeschrittener, der einen sehr viel besseren Gegner besiegt, bekommt natürlich mehr Punkte gutgeschrieben als bei einem Triumph über einen Einsteiger. Profis, die gegen Anfänger verlieren, werden drastischer zurückgestuft, als wenn sie ihresgleichen unterliegen. Um zu vermeiden, daß jemand künstlich sein Rating nach oben schraubt, sind z. B. wiederholte Kämpfe gegen ein und denselben Spieler verboten. Alle Vorfälle werden im Ladder-Forum des Battle.Nets penibel mitprotokolliert; eventuelle Auffälligkeiten kann jedermann den Schiedsrichtern melden, was zu entsprechenden Konsequenzen (bis hin zum Löschen des Accounts) führt. Spiele, die Sie „just for fun" gegen Kollegen, Freunde und willige Unbekannte spielen, gehen natürlich nicht in die Ladder-Wertung ein – dafür müssen Sie schon ein explizites Ladder-Spiel starten. Nicht zugelassen sind Teams oder Allianzen, jeder ist ganz auf sich allein gestellt.



masten) auf, in deren Radien sich alle Gebäude befinden müssen, die vom Protoss-Heimatplaneten Aiur in den Stützpunkt „gebeamt" werden. Als einzigem Volk bleiben den Protoss (die dank ihrer übersinnlichen Kräfte mit extrem starken Zaubersprüchen ausgestattet sind) selbstregenerierende Schutzschilde vorbehalten; erst nach deren Zerstörung werden Raumschiffe und Bodeneinheiten tatsächlich beschädigt. Die Zeit arbeitet für die Protoss: Die Fertigstellung von Waffen, Gebäuden und Upgrades dauert länger als bei der Konkurrenz. Werden die Protoss frühzeitig im Spiel angegriffen, sind sie meist chancenlos. Für Fortgeschrittene, die das taktische Potential weniger, aber umso stärkerer Einheiten nutzen möchten, sind diese Kreaturen erste Wahl.

Wozu soll denn DAS gut sein?

Einsteiger bzw. *WarCraft 2*-Umsteiger werden zunächst durch eine verwirrende Vielfalt an Einheiten, Gebäuden und Upgrades geplättet; letztere (Panzerung, Feuerkraft, Sicht- und Reichweite sowie diverse „Zaubersprüche") stehen nach Erforschung automatisch allen vorhandenen Einheiten zur Verfügung. Wer *StarCraft* wirklich beherrschen will und erst recht bei Internet-Wettkämpfen eine reelle Chance haben möchte, für den heißt es: trainieren, trainieren, trainieren. Selbst leidenschaftliche Zerg-Fans werden auf Dauer erkennen, daß sie nicht mit Heerscharen billiger Zerglings, sondern mit den Spezialfähigkeiten einiger Zerg-Queens wesentlich besser fahren. Und wenn man den Protoss erst einmal Zeit zum Aufrüsten und Updaten gegeben hat, dann kann man mit derart simplen Tricks ohnehin nicht mehr punkten. Vor allem gegenüber Luftattacken sind die Zergs hochempfindlich und dadurch rasch zu dezimieren.

Wie am Fließband

Die Steuerung erfuhr gegenüber dem „phantastischen" Vorgänger einige sinnvolle, naheliegende Verbesserungen: Zum einen können in den Fabriken der Terrans und Protoss bis zu fünf Einheiten nacheinander produziert werden (einfach entsprechendes Icon mehrmals anklicken). Der Zustand einer Einheit wird zudem direkt an der jeweiligen Figur per Statusleiste angezeigt. Einsteiger freuen sich über die Hilfe-Funktion, die beim Bewegen des Maus-



Protoss-Gebäude können nur innerhalb der Radien eines „Pylons" (erkennbar an den Diamant-förmigen Gebilden) konstruiert werden.


Nichts zu lachen hat der Betreiber dieser Zerg-Basis, die von unseren hochgerüsteten Battlecruisern unter Beschuß genommen wird.

cursors über ein Icon alle erforderlichen Einrichtungen anzeigt (vgl. *Dark Reign*). Mit Rechtsklicks werden wie gehabt Gegner angegriffen und Rohstoffe abgebaut. Zwar ist es per Hotkey möglich, Gruppen von bis zu zwölf Einheiten zu bilden, doch die Gruppen-Nummern wurden in der Beta-Version noch nicht eingeblendet. Vermißt wird zudem das automatische Konstruieren mehrerer Gebäude nacheinander à la *Total Annihilation*.

Chaostheorie

Und die Grafik? Die gehört zumindest im 2D-Bereich zum stärksten, was bislang zu sehen war – unglaublich detailreich, teils gerendert, teils gezeichnet und mit aufwendigen Animationen ausgestattet. Dem technologischen Vergleich mit 3D-Echtzeitstrategiewelten der Konkurrenz und selbst mit *Age of Empires* hält die isometrische Welt von *StarCraft* (640x480 Bildpunkte, 256 Farben) allerdings nicht mehr stand. Gegenüber der Quasi-Vogelperspektive von WarCraft 2 wurde der Blickwinkel etwas flacher, was zwar eine detailliertere Darstellung der Umgebung ermöglicht, aber zugleich den Nachteil hat, daß sich Objekte stärker überlappen; etliche Einheiten sind daher nur sehr schwer voneinander bzw. vom Terrain zu unterscheiden; ein Paradebeispiel sind Zerglings, Hydralisks und Larven. Auch Terran-Einheiten gehen in der Umgebung fast unter. Und wenn erst einmal mehrere Protoss-Carrier auftauchen und ihre umherschwirrenden Interceptor ausschicken, ist an ein kontrolliertes Gefecht für alle Beteiligten nicht mehr zu denken. Weiterer Kritikpunkt: Eine Kollisionsabfrage hat sich Blizzard – zumindest in dieser Beta-Version – geschenkt; die Einheiten rennen einfach durch Freund und Feind hindurch, was aber nichts daran ändert, daß sich einzelne Fehlgeleitete zwischen Gebäuden oder Mineralien verheddern.

„Mit StarCraft hat das Cheaten im Battle.Net ein Ende." Mike O'Brien, Battle.Net-Chef-programmierer

Die coolsten Einheiten

Wie alle anderen Angaben in diesem Special basieren auch diese Informationen auf der *StarCraft*-Beta-Version und können sich bis zum Release des endgültigen Produkts noch ändern.


● **Zerg-Overlords** transportieren kleinere Zerg-Einheiten und enttarnen unsichtbare Feinde.


● Der „Spawn Broodling"-Spruch der **Zerg-Queens** zerfetzt jedes noch so starke organische Lebewesen; „Ensnare" wirft ein Netz über eine Einheit und hemmt dadurch ihre Bewegungsfreiheit.

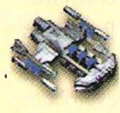

● **Vultures** sind flinke Scout-Raumschiffe, die Minen legen können.


● Der **Siege-Tank** verwandelt sich per Knopfdruck in ein stationäres Artillerie-Geschütz.


● Die **Protoss-Templar** vermitteln dem Gegner durch „Hallucination" den Eindruck, daß er es mit der doppelten Heeresstärke zu tun hat.


● Der **Protoss-Arbiter** kann Feindeinheiten (z. B. Battlecruiser) dank „Immobilization" vorübergehend „betäuben", Einheiten an eine bestimmte Position teleportieren oder Einheiten unsichtbar machen.


● Das **Science Vessel** der Terrans entfernt mittels EMP (electromagnetic impulse) vorübergehend alle Schilde der Protoss-Einheiten. Via „Defense Matrix" wird ein Energiefeld erzeugt, das eigene Truppen nahezu unverwundbar macht.


● Die Yamato-Gun des **Battlecruisers** schädigt Schilde und Panzerungen.


● Der teure **Protoss-Carrier** attackiert keine Gegner, sondern bunkert in seinem Bauch zwischen vier und acht winzige „Interceptors", die um den Gegner schwirren und ihn unter Beschuß nehmen.


Das Ausmaß der Schäden an eigenen Truppen erkennt der Spieler auch anhand der farbigen Drahtgittermodelle aller markierten Einheiten.


Im Anschluß an ein Gefecht werden ausführliche Statistiken eingeblendet.



Jeder Gegenspieler läßt sich anhand seines „Profils" genau einschätzen.



Dabei sein ist alles

Wer sich bei Blizzard innerhalb einer genau festgelegten, mehrstündigen Phase per e-Mail beworben hatte und zu den 1.000 Glücklichen gehörte, dem wurde Anfang Januar die verheißungsvolle CD-ROM mit der Aufschrift „StarCraft Beta Version" mitsamt Zugangscode zugeschickt. Diese CD-ROM enthielt weder Einzelspieler-Kampagnen noch Editor, ermöglichte aber die Teilnahme am *StarCraft*-Test im Battle.Net. Der Beta-Test ist nur auf wenige Wochen ausgelegt; daher sollten Sie vorsichtig sein, wenn Ihnen ab Februar ein Exemplar zum Kauf angeboten wird. Außer Frage steht, daß die streng limitierten Betas zum begehrten Sammlerobjekt unter Blizzard-Fans avancieren.

Viewpoint



Überzogene Erwartungshaltungen sind fehl am Platz: *StarCraft* ist tatsächlich nicht mehr und nicht weniger als ein *„WarCraft 3: Orcs im Weltraum"* – mit den wirklich fundamentalen Neuerungen „Drei statt zwei Völker" und konkurrenzloser Mehrspieler-Unterstützung (Stichwort Battle.Net). Die Stärken liegen weniger im technischen Bereich als bei der Fülle unterschiedlichster Einheiten, Gebäude und Upgrades, die Sie gegen bestimmte gegnerische Taktiken tatsächlich brauchen und die daher keinesfalls eine reine Alibi-Funktion haben. Trotz deutlich spürbarer Abnutzungserscheinungen im gesamten Genre holt das Blizzard-typische Qualitäts-Gameplay so ziemlich alles aus dem Spielprinzip heraus, was im 2D-Bereich grafisch noch möglich und hinsichtlich der Komplexität zumutbar ist. Falls die Programmierer die Ausgewogenheit der Rassen sicherstellen und Missionen auf *WarCraft 2*-Niveau abliefern, könnte *StarCraft* der nächste Blizzard-Straßenfeger werden.

Alles Gold, was glänzt?

Zwei größere Kontroversen haben sich im Laufe des Beta-Tests herauskristallisiert, die größtenteils mit der oben angesprochenen Balancing-Problematik einhergehen: Einerseits wurde der naheliegende „Zerg-Rush" bemängelt (eine Art *C&C*-„Tank Rush" mit Dutzenden kleiner, preiswerter, schon frühzeitig im Spiel produzierbarer und äußerst effektiver Zerglings und Hydralisks), andererseits hat Blizzard wenige Tage nach Start des Beta-Tests die Protoss-Fähigkeit „Mind Control" nach massiven Beschwerden herausgenommen – mit der Konsequenz, daß wiederum massive Beschwerden von Befürwortern dieses fortgeschrittenen Features folgten. Mind Control bedeutet, daß Protoss-Spieler per Zauberspruch die Kontrolle über gegnerische Einheiten übernehmen. Die Konsequenz: Bei einem terranischen Angriff mit Battlecruisern wurden diese Schlachtschiffe einfach „geklaut", was das Kräfteverhältnis von einer Sekunde zur anderen massiv zugunsten der Protoss verlagerte. Ob Mind Control zu den Features der endgültigen Fassung gehört, ist derzeit wohl noch offen.

Wie es Euch gefällt

Was nix kostet, taugt nix? Den Gegenbeweis tritt seit Monaten Blizzards kostenloser Internet-Server Battle. Net an, der seit dem Release von *Diablo* in Betrieb ist. Den StarCraft-Spieler erwartet neben dem gewohnten Chat-Bereich und der nagelneuen Ladder (eine Art Bestenliste, siehe Kasten) sage und schreibe 12 Spielmodi für bis zu acht (!) Spieler, darunter etwa „Greed" (wer sammelt die meisten Rohstoffe in x Spielminuten ein?) oder „Slaughter", bei dem derjenige mit den meisten „Kills" innerhalb einer bestimmten Zeitspanne gewinnt. Zusätzlich zu den üblichen Allianzen ist diesmal auch echtes Teamplay (mehrere Spieler kontrollieren ein- und dieselbe Basis) möglich, das allerdings ein gewisses Maß an Disziplin, Organisationstalent und ständiger Kommunikation erfordert. Einigkeit sollte beispielsweise in der Frage „In welche Richtung expandieren wir eigentlich?" oder „Wer greift wann mit welchen Einheiten an?" bestehen. Selbstverständlich lassen sich diese Chats auf das jeweilige Team beschränken, damit die Konkurrenz nicht unnötig vorgewarnt wird.



Aus den Zerg-Eiern schlüpfen nach kurzer Zeit die Einheiten, die Sie zuvor durch Anklicken der Larven in Auftrag gegeben haben.

Crash Test Dummies

StarCraft läuft im Battle.Net schon jetzt erstaunlich flott und stabil. Solange drei, vier Spieler zugange waren, kam es bei unseren Testspielen in den allerseltensten Fällen zu einem Crash. Offensichtliche Faustregel: Je mehr Spieler sich an einem Match beteiligen und je mehr Einheiten unterwegs sind, desto größer die Wahrscheinlichkeit, daß sich das Spiel mit einer Fehlermeldung ohne Vorwarnung verabschiedet. Bei allem Ärger über solche Vorkommnisse darf man aber nicht vergessen: Zum Zwecke der Beseitigung genau jener Probleme wurde der Beta-Test schließlich anberaumt. Weil die hochgerüsteten Cheater inzwischen vielen *Diablo*-Spielern den Spaß am Battle.Net gründlich verdorben haben, verspricht Chefprogrammierer Mike O'Brien: Vor allem im Hinblick auf die Ladder (siehe Kasten) ist Fairneß gewährleistet, da sämtliche Spieler-Daten auf den Blizzard-Servern und nicht mehr auf der heimischen Festplatte verwaltet werden. Den Mißbrauch soll zudem ein Paßwort verhindern, das Sie beim Anmelden Ihres Accounts festlegen.

Thomas Borovskis ■





Final Fantasy 7

Halbfinale

Attacke! Mit Final Fantasy 7 blasen die japanischen Programmierer von Squaresoft zum Sturm auf den PC-Rollenspiel-Markt. Da das erfolgreiche PlayStation-Spiel auch auf Windows-Rechnern für lange Nächte sorgen soll, unterhielt sich Florian Stangl vor Ort mit den Squaresoft-Entwicklern.

Wieder einmal herrscht Endzeit-Stimmung. Die skrupellose Firma Shinra saugt mit ihrem gigantischen Kraftwerk die Lebensenergie eines fiktiven Planeten ab, was den Bewohnern natürlich gar nicht gefällt. Nur die Rebellengruppe Avalanche stellt sich dem entgegen und heuert den blonden Söldner Cloud an, der gleichzeitig die Hauptperson des drei CDs großen Rollenspiels *Final Fantasy 7* ist. Bevor Sie jetzt verzweifelt Ihr Software-Archiv durchwühlen: Die anderen sechs Teile sind nie für den PC erschienen, sondern nur für diverse Konsolen-Systeme, obwohl Teil 5 derzeit auch für den PC umgesetzt wird. Squaresoft will mit dem auf Sonys PlayStation enorm erfolgreichen *Final Fantasy 7* den Durchbruch auf dem PC-Markt schaffen und gleichzeitig ein neues Genre ins Leben rufen. PC Games war für Sie bei den Entwicklern im sonnigen Los Angeles und warf einen näheren Blick auf die erste spielbare Version. Mit klassischen PC-Rollenspielen hat *Final Fantasy 7* auf den ersten Blick nur wenig zu tun. Vielmehr erinnert es an die isometrischen Action-Adventures aus vergangenen Tagen – zumindest, bis es zu einem Kampf kommt.

Spannende Storyline

Anfänglich steuern Sie den Helden Cloud durch gerenderte Hintergründe mit vorgegebenen Perspektiven, in die alle Polygon-Charaktere kopiert werden. Trifft Cloud auf andere Figuren, kommt es oftmals zu einem Dialog, der ausschließlich mit Text abläuft. Randy Fujimoto,

Die rundenbasierten Kämpfe werden mit allerlei Spezialeffekten untermalt. Die sich stetig verändernden Kamerawinkel werden dabei vom Spiel bestimmt.

Vice President Product Development, erklärt das Fehlen von Sprachausgabe: „Wir wollen, daß der Spieler sich selbst ein Bild von den Charakteren macht. Da würde Sprache die Phantasie nur einschränken." Gelegentlich finden Sie beim Herumlaufen Heiltränke und andere nützliche Dinge, die Sie im geräumigen Inventar verstauen. Das Spiel beginnt in der unterirdischen Hauptstadt der Welt und führt schließlich in die Oberwelt, die in Echtzeit aus Polygonen gebildet wird. Dort geht das Abenteuer mit diversen Fahrzeugen vom Gleiter bis zum U-Boot weiter. Motiviert wird der Spieler vor allem durch die spannende Story, die sich ständig weiterentwickelt und mit rund zwei Stunden Rendervideos untermalt wird.

Spektakuläre Kämpfe

Das besondere an *Final Fantasy 7* sind die Kämpfe: Treffen Sie auf einen oder mehrere Gegner, schaltet die Perspektive auf eine 3D-Ansicht um, die grafisch eindrucksvoll illustriert, wie die Fetzen fliegen. Rollenspiel-typisch wird nicht nur mit Schwert und dicken Wummen gekämpft, sondern auch mit viel Magie. Durch den Kauf von spezieller „Materie" werden die Waffen aufgerüstet, um die Feindesschar mit allerlei verheerenden Extras zu verjagen. Die unzähligen Sprüche helfen vor allem bei den ständig stärker werdenden Gegnern und den riesigen Obermotzen, die ihrerseits allerhand derbe Zauber auf Lager haben. Mit jedem Sieg erhält Ihr Charakter Erfahrungspunkte, die ihn stärker machen. Cloud muß aber nicht alleine kämpfen: Acht NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) treffen Sie auf Ihrer Reise, wobei bis zu zwei gleichzeitig mit Cloud als kleine Gruppe durch die Lande ziehen. In den Kämpfen dürfen Sie wählen, welche Figur Sie steuern wollen. Die Händel laufen rundenbasiert ab, wobei Sie innerhalb einer bestimmten Zeit entscheiden müssen, ob Sie mit einer Waffe angreifen, einen Spruch auf die Gegner loslassen oder sich lieber verteidigen wollen.

Die Gespräche laufen selbständig ab und werden ausschließlich durch solche Textfenster angezeigt.



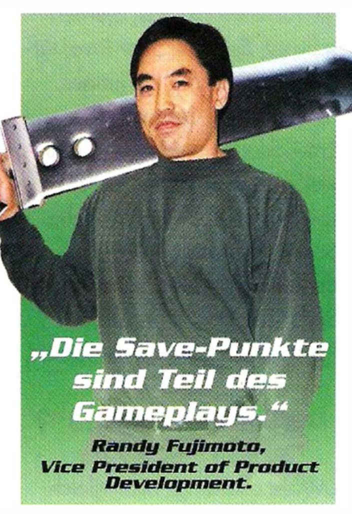
Die Verfolgungsjagd mit den Motorrädern ist eines der sechs Minispielchen in Final Fantasy 7, die zur Auflockerung eingestreut werden.



Je weiter Sie vordringen, desto größer und stärker werden Ihre Gegner. Cloud und seine Begleiter müssen zusammenarbeiten, um Erfolg zu haben.

Sechs Mini-Spiele als Bonus

Um das ganze Fantasy-Spektakel aufzulockern, hat Squaresoft sechs Mini-Spiele eingebaut, die auf humorvolle Art das Rollenspiel ergänzen. Die Vielfalt reicht von der rasanten Verfolgungsjagd mit Motorrädern über eine turbulente Achterbahn-Fahrt bis zum Echtzeit-Strategiespiel. Sind die meisten Bonus-Games in hübschem 3D zu sehen, plazieren Sie Ihre Einheiten beim Kampf um einen Rebellen-Außenposten auf einer 2D-Ansicht. Verschiedene Einheiten (abhängig von Ihrem Geld-Vorrat) müssen dabei die vordringenden Soldaten aufhalten – nicht ganz *Command & Conquer*, aber eine nette Abwechslung. Da im Gegensatz zu Konsolenspielern nicht jeder PC-User ein Gamepad besitzt, unterstützt *Final Fantasy 7* auch Tastatur und Maus, was gerade bei den Mini-Spielchen ein Vorteil ist. Ansonsten hat sich gegenüber der PlayStation-Version nichts geändert, und auch das Abspeichern ist nur an den dafür vorgesehenen Stellen möglich. „Die Save-Punkte sind Teil des Gameplays", erklärt Randy Fujimoto. „Sie sollen den Spieler motivieren, also werden wir das nicht ändern." Gegenüber dem Konsolenvorbild fällt die deutlich bessere Grafik während der 3D-Kämpfe auf, die durch die Unterstützung von 3D-Grafikkarten per Direct 3D mit hochklassigen Spezialeffekten aufwartet. Auch ohne 3D-Hardware dürfen Sie *Final Fantasy 7* spielen, müssen dann aber einen schnellen Rechner besitzen, da so mancher Zauberspruch alleine über 20.000 Polygone für sich beansprucht. Derzeit wird die Grafik-Engine aber noch eifrig getunt, um allen Ansprüchen gerecht zu werden.



Florian Stangl ■



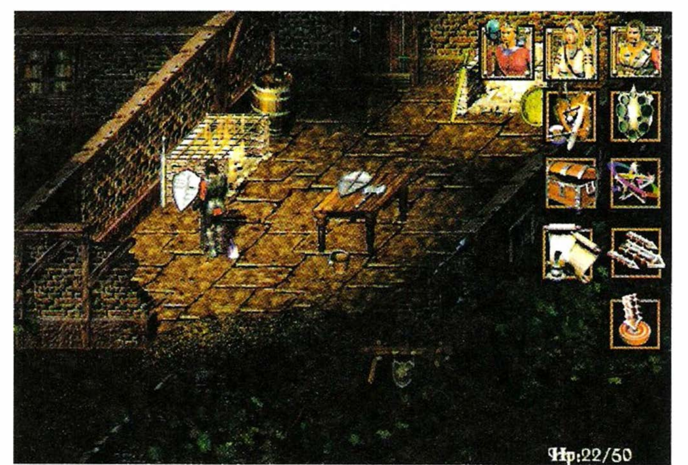
FACTS	
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Squaresoft/Eidos
Release	Juni 1998
Vergleichbar mit	–

LMK – schon wieder eines dieser neumodischen Kürzel. Ein naher Verwandter des Mercedes-Roadsters SLK? Nicht ganz. Attics aktuelles Rollenspiel-Projekt hat dennoch erstaunlich viel mit der Stuttgarter Freiluftkarosse gemein: schwäbische Abstammung, staunenswerte Technik, Hinguck-Optik und eine ähnlich unbarmherzig lange Lieferzeit...

LMK – The Lady, the Mage and the Knight

Erleuchtung

Eine leichtgeschürzte Maid, ein Krieger und ein Magier ziehen zaubernd und schwert-fuchtelnd durch eine düstere, mittelalterliche, isometrische, gerenderte 3D-Welt. *„Diablo!"*, assoziiert der Kenner und liegt damit nicht allzu verkehrt, denn *LMK* gehört in die gleiche Schublade wie das süchtigmachende Teufelswerk von Blizzard. Die Fans wird's freuen: Nach einigen weniger glorreichen Genre-Seitensprüngen *(Club Manager 97/98, Herrscher der Meere)* produziert Attic mit *LMK* wieder genau das, was die Albstädter nachweislich am besten können – nämlich Rollenspiele. Gleichzeitig wird damit die Zusammenarbeit mit Fantasy Productions, den Schöpfern der Rollenbrettspielserie *Das Schwarze Auge*, fortgesetzt. Programmcode und Grafik stammen allerdings von den Larian Studios aus dem belgischen Gentbrugge. Wie kommt's? Die Legende besagt, daß Attic und Fantasy Productions gerade an einer Fortsetzung der Nordland-Trilogie *(Schicksalsklinge, Sternenschweif, Schatten über Riva)* tüftelten, als zufällig ein junges, dynamisches, aufstrebendes Entwicklerteam mit einem sehr weit fortgeschrittenen Rollenspiel namens *LMK* anklingelte. Somit sind Attic und FanPro derzeit damit beschäftigt, dem Spiel eine *DSA*-kompatible Rahmenhandlung zu verpassen.



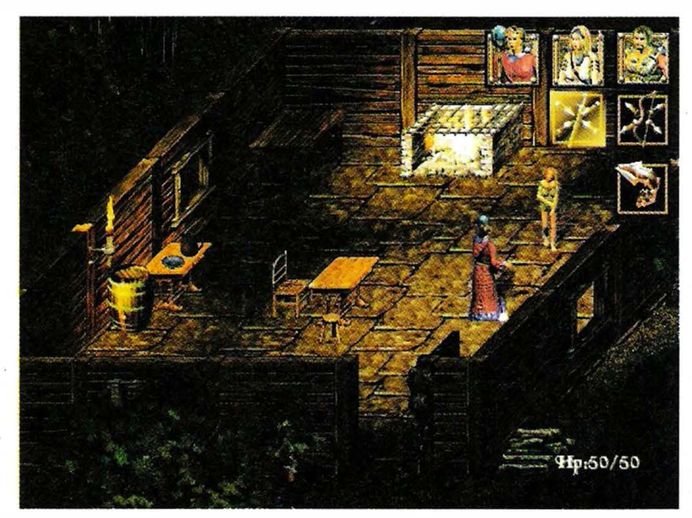
Personen, Gebäude, Waffen, Bäume – die Welt von LMK präsentiert sich durchweg gerendert in 65.000 prächtigen Farben (Highcolor).

Das Schwarze Auge 33⅓?

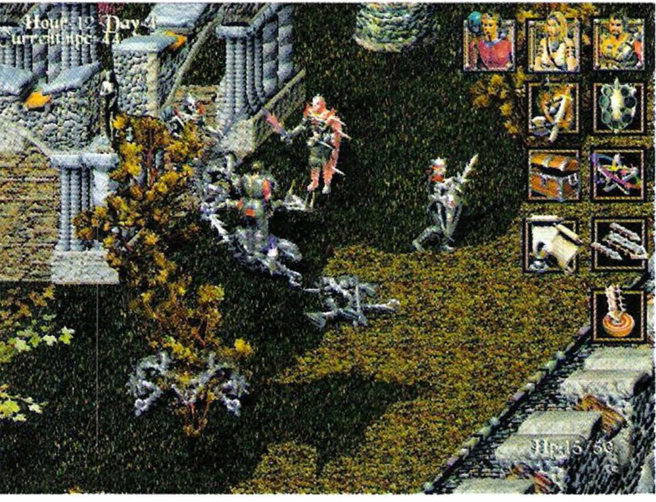
LMK ist allerdings nicht gleichbedeutend mit *Das Schwarze Auge 4*, wenngleich die Story in der *DSA*-Welt Aventurien spielt. Genauer gesagt, auf der Insel Rulat während der Magier-Kriege vor rund 400 Jahren, wo nach einem Schiffbruch ein munteres Trio – eine Lady (entspricht dem DSA-Character einer Elfin), ein Mage (Magier) und ein Knight (Ritter) – aufkreuzt. Auf der Suche nach den Ursachen einer mysteriösen Seuche, die die Einwohner der Hauptstadt Rulats dahinrafft, stoßen die drei Helden auf noch wesentlich beunruhigendere Phänomene. Ungewöhnlich: Im Gegensatz zu traditionellen Rollenspielen sind Sie in *LMK* von vornherein auf Lady, Magier und Ritter abonniert, wenngleich sich zusätzliche Akteure zu den drei Hauptfiguren gesellen können. Manche Aufträge lassen sich besser im Alleingang, andere wiederum ausschließlich im Team lösen. Wenn sich das Dreigestirn trennt, können Sie jederzeit zwischen den Personen hin- und herwechseln.

Zur Sprache gebracht

In den isometrischen Ober- und Unterwelten mit den un-



Sämtliche Objekte – egal ob Stühle, Fässer, Teller, Tische, Schränke oder Tassen – sind frei beweglich und können miteinander kombiniert werden.



Mit den drei oberen Icons wechseln Sie den Character, die unteren Symbole sind dem Inventory, den Zaubersprüchen und den Attributen vorbehalten.



Eingenebelt: Widrige Wetterbedingungen trüben die Sicht des Spielers.



Per Tastendruck können Sie Attribute und Statistiken einblenden.

vorstellbaren Ausmaßen von 10.000 (!) SVGA-Bildschirmen herrscht reger Betrieb: 40 verschiedene Monster und 80 Charaktere stolpern Ihnen in den Wäldern, Städten und Dungeons über den Weg. Weltliche Individuen lassen sich zu Schwätzchen hinreißen, die erheblichen Einfluß auf den weiteren Verlauf haben. Chefprogrammierer Swen Vincke nennt ein Beispiel: „Ob, wie viele und welche Auskünfte man erhält, hängt unter anderem davon ab, WER von den dreien mit einer bestimmten Personplaudert. Wenn die Lady mit einem Jüngling flirtet, wird sie wesentlich mehr Einzelheiten aus ihm herauskitzeln als etwa der Ritter." Wie das Dialog-System letztendlich aussieht, ist derzeit noch offen. Die beiden Alternativen: Klassisches Multiple-choice-System oder eine Art Automatik, bei der die Figur selbständig je nach aktueller Stimmung antwortet. Wer's nicht so mit der Rhetorik hat, läßt die Waffen sprechen – und zwar in Echtzeit, wie man es aus *Diablo* kennt.

Mitnahmeartikel

Was nicht niet- und nagelfest ist, wird mitgenommen und in einem umfangreichen Inventory verstaut. *LMK* bietet Ihnen zudem Freiheiten wie nur wenige andere Rollenspiele – was in der realen Welt funktioniert, läßt sich auch in *LMK* bewerkstelligen. Ihr Krieger kommt nicht an eine Schatulle, die sich auf einem Schrank befindet? Lassen Sie ihn einfach Stuhl und Tisch aufeinanderstapeln und daran hochklettern. Die 65.000-Farben-SVGA-Grafik trägt ihren Teil zur Glaubwürdigkeit des Szenarios bei: Auf Rulat herrscht selbstverständlich Tag und Nacht, und in den Morgenstunden wabert dichter Nebel über Bächen und Sümpfen. Echtzeit-„Lightsourcing" sorgt für atmosphärisch lodernde Fackeln, spiegelnde Seenoberflächen, realistische Schattenwürfe und effektvolle Zaubersprüche, die es in zehn verschiedenen Ausführungen gibt. Die dazu nötigen „Astralpoints" (vergleichbar dem Mana) stammen aus Heiltränken, mit denen sich auch Hitpoints wieder auffrischen lassen. Mit zunehmender Erfahrung kommt man in den Genuß höherer Angriffs- und Verteidigungswerte sowie verbesserter Panzerung, Geschicklichkeit, Intelligenz und Sichtweite. Für Einsteiger ist ein spezieller „*LMK* light"-Modus gedacht, der sich auf Hit- und Astralpoints beschränkt. Das Programm wird zudem netzwerkfähig sein; über die Details schweigen sich die Verantwortlichen noch aus und versprechen nicht mehr und nicht weniger als „etwas noch nie Dagewesenes". Stark anzunehmen ist jedoch zumindest, daß jeder Spieler eine Figur übernimmt und einzeln beziehungsweise kollektiv die anstehenden Aufgaben löst.

„Durch eine bewußt geringe Zahl von Zaubersprüchen wird der Echtzeitkampf erleichtert." Swen Vincke LMK-Chefprogrammierer

Petra Maueröder ■

Viewpoint



Wo *Das Schwarze Auge* draufsteht, ist auch *Das Schwarze Auge* drin? Irrtum: Runden-orientierte Schaukämpfe und Fußmärsche aus der 3D-Ich-Perspektive sind passé. Stattdessen werden die Stammkäufer mit Herzinfarkt-lastigen Echtzeit-Kämpfen und einem zurechtgestutzten Magie-System konfrontiert. Freunde des *Diablo*-Prinzips dürfen sich hingegen berechtigte Hoffnungen machen, daß *LMK* auch mit „leichtverdaulich – mystisch – kurzweilig" übersetzt werden kann. Stimmungsvolles Fantasy-Flair, hohe Langzeitmotivation und herausfordernde „Quests" sind jedoch schon jetzt fast garantiert: Attics Kompetenz im Rollenspiel-Gewerbe ist spätestens seit preisgekrönten Klassikern wie *Die Schicksalsklinge* und *Sternenschweif* unbestritten.



FACTS	
Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Attic/Larian Studios
Release	Juli 1998
Vergleichbar mit	Diablo, Ultima 8: Pagan

WarGames

Computergegner

Daß man mit Umsetzungen prestigeträchtiger Filmlizenzen nicht zwangsläufig blamable Bauchlandungen (siehe Men in Black, siehe Independence Day) hinlegen muß, beweist zum Beispiel Westwoods Blade Runner. Die nächste Ausnahme von der Regel plant die Interactive-Abteilung des Hollywood-Studios MGM mit dem Echtzeitstrategiespiel WarGames.



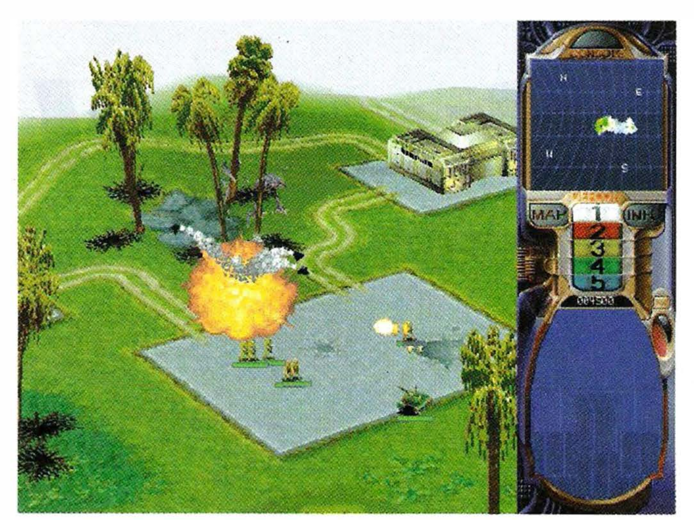
Beachtliche 15 Jahre hat der Kultfilm der *Pacman*-Generation bereits auf dem Buckel – und trotzdem ist die Story aktueller denn je. In seinem jugendlichen Leichtsinn loggt sich Hacker David Lightman (verkörpert von Matthew „Ferris" Broderick) versehentlich ins Netz der amerikanischen Luftabwehrbehörde NORAD ein und und aktiviert eine Kriegssimulation – im festen Glauben, es handele sich um ein Computerspiel seines Lieblingsherstellers Protovision. Dabei ist das Ganze bitterer Ernst. Wie's in solchen Filmen nun mal so ist: Der dritte Weltkrieg wird in letzter Sekunde verhindert, und deshalb kann die Story von *WarGames* (dem PC-Spiel) 20 Jahre später dort weitermachen, wo *WarGames* (der Film) aufgehört hat. David arbeitet inzwischen selbst bei NORAD und widmet sich der Programmierung des Mega-Computersystems WOPR (War Operations Planned Response), das die abenteuerlichsten und mörderischsten Waffensysteme simuliert und damit das Arsenal des Militärs konfrontiert. Protovision Systems fungiert indes als Tarnfirma für die US-Streitkräfte – bis zu dem Tag, an dem Eindringlinge via Internet im Netz landen und wie weiland David unwissentlich die Möglichkeiten der Hightech-Software ausloten. Sie können wahlweise als Hacker den WOPR nutzen und die Vereinigten Staaten von Amerika herausfordern oder auf NORAD-Seite dagegenhalten. In beiden Fällen bleiben Ihnen 15 Missionen Zeit, um Ihre Ziele zu erreichen. Auf Ausschnitte aus dem Film oder Zwischensequenzen hat der Hersteller dabei großzügig verzichtet: Die Story wird anhand von Text-Briefings erzählt.

„Auf keinen Fall wird es spielerische Kompromisse zugunsten des Films geben."

Philip und Andrew Oliver (Gründer der Interactive Studios)

Wer steckt dahinter?

Um die Realisierung des Echtzeitstrategiespiels kümmert sich eine bis dato noch unbekannte Company aus Großbritannien: Die Interactive Studios haben in den letzten 10 Jahren über 50 Computer- und Videospiele im Auftrag von Herstellern wie Codemasters produziert, und zwar vornehmlich für 8 Bit-Konsolen von Sega und Nintendo – das erklärt, warum PC-Besitzer mit dem Firmennamen wenig anfangen können. Parallel zur PlayStation-Version, deren Spieldesign etwas mehr zugunsten der Action verlagert wird, entsteht mit *WarGames* ein PC-Strategiespiel, mit dem die Programmierer ein klassisches *Command & Conquer*-Gameplay in einer 3D-Welt inszenieren. Innerhalb der 30 Missionen werden Sie wie gehabt feindliche Stellungen aufspüren und bombardieren, aber auch subtilere Aufträge (z. B. das Sprengen eines bestimmten Bauwerks) erledigen. Und selbstverständlich ist *WarGa-*


Noch sehen Explosionen und Rauchschwaden etwas pixelig aus. Nicht mehr lange, denn WarGames wird dem Vernehmen nach 3D-Karten unterstützen.


Einer Ihrer Bomber nimmt Siedlungen auf einer pazifischen Insel unter Beschuß, in denen sich angeblich feindliche Soldaten verschanzt halten.

mes ganz schön multiplayerfähig: Von der seriellen Verbindung bis zum Internet wird alles unterstützt.

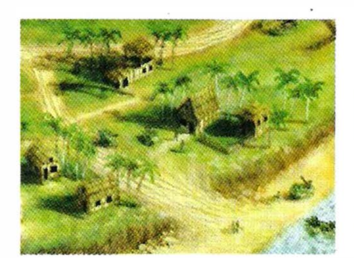
Bei Wind und Wetter

Über 100 reparable, Update-fähige Land-, See- und Luft-Einheiten (darunter Panzer, Bomber, Kreuzer und Kampfcyborgs) und Gebäude wie Wachposten, Geschütze, Hangars, Häfen, Radaranlagen und selbst Raketensilos gehören zu Ihrem nicht ganz billigen Kriegsspielzeug-Sortiment. Wenn Sie es schaffen, einen Ihrer Spione in ein feindliches Gebäude zu schleusen, werden Sie mit Informationen, neuen Technologien und Credits belohnt. Oder Sie hinterlassen einen Virus, der das gegnerische Computersystem vorübergehend lahmlegt. Auch nicht zu verachten: Land- und See-Minen. Mit welchen Ressourcen das alles finanziert werden soll, steht derzeit leider noch nicht endgültig fest. Was aber bereits sicher ist: Bedingt durch die 3D-Umgebung haben Steigungen und hügeliges Terrain, aber auch Bäume und andere Hindernisse realistische Konsequenzen für Geschwindigkeit sowie Reich- und Sichtweite; auch die Witterungsverhältnisse (Schnee, Regen, Sandstürme) wirken sich auf das Verhalten und die Effektivität von Fahrzeugen und Waffen aus, genauso wie die sechs verschiedenen Szenarien Gebirge, Dschungel, Wüste, gemäßigte Zone, Küste und Stadt.

(Noch) kein 3D-Karten-Support

Unsere Screenshots basieren auf einer *WarGames*-Version, die bislang noch keine 3D-Grafikkarten unterstützt. Die theoretischen Voraussetzungen dafür sind allerdings gegeben – schließlich handelt es sich bei den Landschaften, Gebäuden und Fahrzeugen um texturierte Polygon-Gebilde, natürlich in 16 Bit-Qualität (65.000 Farben) und in einer Standard-Auflösung von 640x480 Bildpunkten. Nicht mehr ganz auf dem neuesten Stand der Dinge ist allerdings die selbstbewußte Behauptung der Interactive Studios, daß *WarGames* das erste PC-Strategiespiel darstellt, bei dem Sie Ihren Blick frei über das 3D-Schlachtfeld manövrieren dürfen – *Syndicate Wars, Dungeon Keeper* und *Myth* sind da einstweilen vorgeprescht.

Petra Maueröder ■
Derek dela Fuente ■


Jedes einzelne Szenario wurde zunächst grob per Hand vorskizziert.


Das Briefing klärt über Risiken und Nebenwirkungen einer Mission auf.


Genauso wie jede andere Location läßt sich auch diese Großstadt stufenlos drehen und skalieren. Die Minimap (rechts oben) schwenkt automatisch mit.

Viewpoint



In der Kategorie 3D-Echtzeitstrategiespiele hat *WarGames* – genauso wie das Fantasy-Pendant *Populous 3* – gegenüber der starren Draufsicht von *Total Annihilation* zumindest einen klaren Vorteil, nämlich eine 3D-Umgebung, die sich frei drehen und zoomen läßt. Die Zweitliga-Lizenz ist eher nebensächlich und kommt während der Missionen kaum zum Tragen, wo wie gehabt Festungen gebaut, Armeen produziert und Ressourcen abmontiert werden. Ob das Plus „3D-Grafik" angesichts der starken Genre-Konkurrenz ausreicht, wird sich Mitte des Jahres beim Release von WarGames zeigen.



FACTS

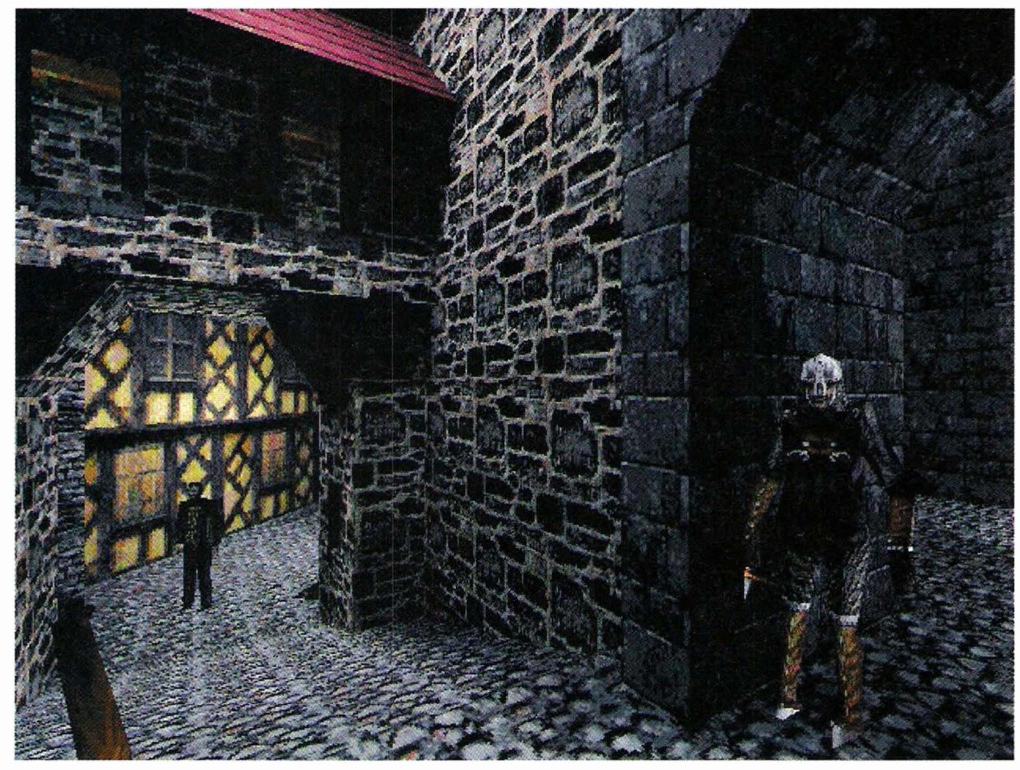
Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	MGM Interactive
Release	2. Quartal '98

Vergleichbar mit
Command & Conquer, Total Annihilation

The Dark Project

Licht ins Dunkel

Dunkel war's, der Mond schien helle: Looking Glass stecken bis über beide Ohren in ihrem bislang ehrgeizigsten Projekt, das erstmals die Atmosphäre von Live-Rollenspielen auf den PC holen soll. Der inoffizielle Nachfolger von Ultima Underworld 2 sorgt schon im Vorfeld für Furore.



Auch ohne 3D-Grafikkarten zaubern Looking Glass düstere, mittelalterliche Städte auf den Bildschirm, die für Diebe wie geschaffen sind. In den düsteren Nischen der verwinkelten Gassen können Sie sich verstecken.

Seit Jahren schon warten Rollenspiel-Fans auf den Nachfolger der beiden *Underworld*-Spiele von Origin, doch die Texaner scheinen derzeit nichts diesbezügliches zu planen. Gut, daß sich Looking Glass nach ihrer Trennung von Origin auf ihre Tugenden besinnen und mit *The Dark Project* am inoffiziellen Nachfolger zu *Ultima Underworld 2* arbeiten. Ein richtiger dritter Teil ist es natürlich nicht, da Origin die Rechte an Ultima Underworld nicht herausgibt, doch der Titel des Produkts ist für die Qualität ohnehin nicht ausschlaggebend. Wie ehrgeizig Looking Glass an *The Dark Project* herangehen, wird Ihnen dieses Preview zeigen.

Soziale Komponenten

Die Jungs und Mädels von Looking Glass bekennen sich immer wieder zu ihrer Liebe zu Rollenspielen. Was es im Pen & Paper-Bereich gibt, haben sie ebenso durchgezockt wie die etlichen PC-Spiele. Daher stehen sie den Computer-Rollenspielen auch eher skeptisch gegenüber, denn dort fehlt ihnen das wichtigste Element: die soziale Komponente. Das Regelwerk und das optische Szenario sind mit einem PC leicht zu ersetzen, der Spielleiter darf somit entfallen. Doch die Interaktion mit den anderen Mitspielen, das eigentliche Übernehmen einer bestimmten Rolle, wurde nach Meinung von Looking Glass bislang nur unzureichend umgesetzt. Mit *The Dark Project* soll das anders werden. Hier liegt der Schwerpunkt auf dem Ausleben der Rolle des Spielers. *The Dark Project* läßt Sie in die Haut eines Diebes schlüpfen, der sich durch 20 Levels schlagen muß, um möglichst viel Beute zu machen. Diese Rolle müssen Sie ausfüllen und sich den entsprechenden Fähigkeiten eines Diebes in Ihrer Vorgehensweise anpassen, denn mit einer Rambo-Mentalität kommen Sie nicht weit. Aus diesem Grund tüfteln Looking Glass immer noch an der Künstlichen Intelligenz der NPCs (Non Player Character) herum, die nicht als bloße Verzierung die Stadt bevölkern, sondern ständig auf den Spieler reagieren. Beispielsweise horchen gerade die Stadtwachen sehr fein auf Geräusche in der Nacht, so daß Sie zum einen auf Zehenspitzen laufen müssen, zum anderen jede dunkle Nische zum Untertauchen ausnutzen sollten. Ist eine

Die riesige Kirche ist einer der optisch eindrucksvollsten Schauplätze. Trotz der großen Objekte soll schon ein kleiner Pentium für flüssiges Spielen sorgen.

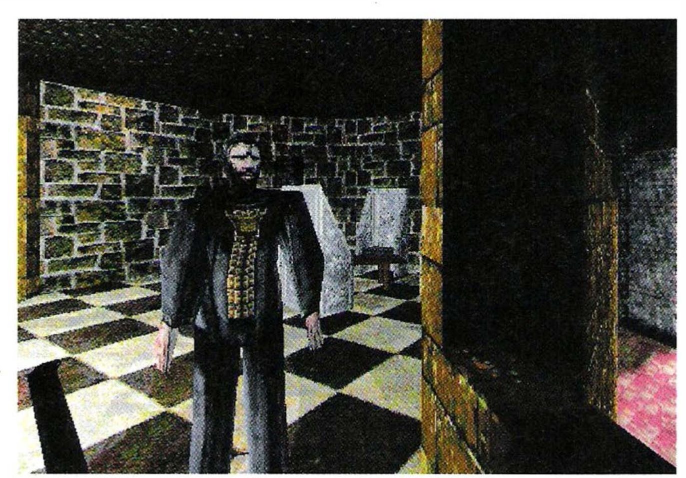
Wache erstmal aufmerksam geworden, muß sich der Spieler mucksmäuschenstill verhalten, dann besteht eine gute Chance, daß der Gegner glaubt, sich getäuscht zu haben. Damit der Spieler weiß, was um ihn herum gerade vorgeht, liefern Looking Glass Unmengen von Sprachsamples mit, die den Gemütszustand und das Vorgehen der NPCs illustrieren.

Auf leisen Sohlen

Diebe haben es im allgemeinen bei Tageslicht bedeutend schwerer als nachts, wenn die Straßen einer Stadt in Dunkelheit getaucht sind und nur vereinzelt Laternen spärlich die Umgebung erleuchten. Sie werden es sich schon gedacht haben: Der Titel *The Dark Project* kommt nicht von ungefähr. Die Sonne dürfen Sie in diesem Spiel abschreiben und sollten dafür sogar dankbar sein. So huschen Sie von Schatten zu Schatten und warten auf einen günstigen Augenblick, um schnell den Beutel eines reichen Bürgers zu leeren. Natürlich wird Ihre Geschicklichkeit darin rollenspieltypisch mit Ihrer Erfahrung größer. Sollten Sie dennoch mal auf frischer Tat ertappt werden und das Opfer lauthals nach der Wache schreien, hilft nur noch die schnelle Flucht. Geht auch das nicht mehr, dürfen Sie natürlich handgreiflich werden und sich mit Nahkampf-Waffen oder auch einem Bogen verteidigen. Looking Glass verzichtet nicht auf ein üppiges Waffenarsenal und gibt Ihnen auch magische Gegenstände mit auf den beschwerlichen Weg.

Komplex, aber beherrschbar

Soviel zu Ihrer Rolle. Doch wo liegt nun der eigentliche Unterschied zu anderen Rollenspielen auf dem PC? Looking Glass haben das Problem analysiert, warum Live-Rollenspiele mit einem menschlichen Spielleiter im allgemeinen mehr Spaß machen. Dieser hat nämlich die Möglichkeit, individuell auf das kreative Potential des Spielers zu reagieren und zu improvisieren. Der Computer konnte das bislang noch nicht, die Möglichkeiten der Spieler waren also immer eingeschränkt, weshalb Looking Glass die meisten PC-Rollenspiele auch als Strategiespiele bezeichnen. Für *The Dark Project* arbeiten die Designer an einem System, das dem Spieler nicht nur Rätsel und Aufgaben stellt, sondern ihm eine interaktive Umgebung anbietet, mit der er experimentieren kann. Hier tritt auch das größte Problem für Looking Glass auf: Die Programmierer können selbst nicht vorhersagen, welche Möglichkeiten sich dem Spieler erschließen werden. Jede Aktionen ruft eine Reaktion des Programms auf den Plan, auf die wiederum der Spieler reagiert und so weiter. Dennoch sind die Entwickler mit dem Ergebnis bislang sehr zufrieden: Testspieler fanden immer wieder neue Lösungen zu Aufgaben, an die Looking Glass vorher nie gedacht hatten. Zu komplex soll *The Dark Project* demnach nicht ausfallen.



Die reichen Bürger der Stadt sind Ihre bevorzugten Opfer. Wer sich nicht geschickt genug anstellt, hat schnell eine Horde Wachen auf dem Hals.

Viewpoint

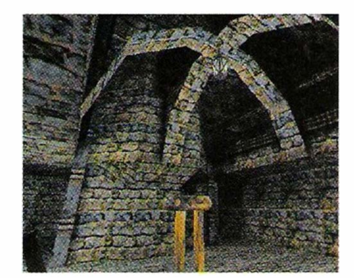


Wenn *The Dark Project* das wird, was sich Looking Glass vorgenommen hat, dann steht für echte Rollenspieler eine Offenbarung ins Haus. Näher war wohl noch kein Programm an einem Live-Rollenspiel dran. Ob es den Designern aber gelingt, das hervorragende Konzept so umzusetzen, daß der Spieler weder durch die vielen Möglichkeiten überfordert noch von unkalkulierbaren Bugs frustriert wird, darf mit Spannung erwartet werden. Bislang sind die Programmierer ziemlich optimistisch, dieses Problem in den Griff zu kriegen.

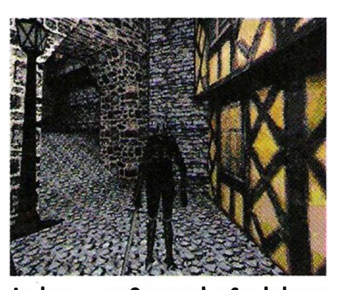
Wer klaut am meisten?

Grafisch setzen Looking Glass auf eine 3D-Engine, die auch ohne Hardwarebeschleunigung auf kleineren Pentiums flüssig laufen und trotzdem alle wichtigen Details darstellen soll. In *The Dark Project* kommt es ohnehin weniger auf den optischen Overkill als vielmehr auf die Interaktion des Spielers mit der Umgebung an. Schließlich soll wie in Live-Rollenspielen ein Teil der Welt in den Köpfen der Spieler entstehen und deren Phantasie somit nicht in ein vom Programm vorgegebenes Konzept gepreßt werden. Die üblichen Features dürfen Sie aber dennoch erwarten: hochauflösende Texturen, freie Beweglichkeit des Kopfes, springen, kriechen, laufen, schleichen und Motion Capturing für alle Charaktere. Die Schauplätze in *The Dark Project* reichen vom düsteren Gefängnis über die Straßen einer Stadt bis hin zu einer riesigen Kathedrale. Höhepunkt ist die vergessene Stadt, in der die größten Schätze auf mutige Diebe warten. Im Mehrspieler-Modus namens „Theftmatch" geht es übrigens darum, die meiste Beute zu machen – von den Bürgern der Stadt oder anderen Spielern. Ein Ballerspiel ist also nicht zu erwarten.

Florian Stangl ■



Die Architektur von The Dark Project ist trotz aller Finsternis überzeugend eingefangen.



In den engen Gassen der Stadt lauern auch so manche Unholde auf Sie, die vornehmlich an Ihrer Beute interessiert sind.





Outwars

Außenseiter

Raus aus den Dungeons und endlich im Glanz der Sonne Aliens jagen. Outwars verspricht dank komplexer 3D-Action auf Planetenoberflächen Abwechslung in das wenig innovative Genre zu bringen. Eine durchgehende Story, viel Sprachausgabe und intelligent aufgebaute Missionen sollen für Spannung sorgen.

Das Entwicklungsteam von Singletrac sitzt derzeit an *Outwars,* einer knallharten Ballerorgie mit strategischen Elementen, die an Spiele wie *MDK* von Shiny oder *Terra Nova* von Looking Glass erinnert. Das Szenario ist gewohnt simpel: Außerirdische, die wie ein Haufen laufender Knochen aussehen, machen sich über die Kolonien der Erde her. Der einzige Weg, die unheimlichen Fieslinge zu stoppen, ist, das Übel an der Wurzel auszurotten. Also macht sich der Spieler mit ein paar Begleitern zum Sternbild der Hydra auf, wo die Basis der Invasoren liegen soll. In *Outwars* rüsten Sie Ihre Kämpfer, die wie eine Mini-Version der Roboter aus *MechWarrior* aussehen, mit speziellen Anzügen aus. Das gibt Ihnen ein durchschlagendes Waffenarsenal in die Hände: Ausschwärmende Raketen, Maschinengewehre, Flammenwerfer, Plasmageschütze, Granatwerfer und Minen räumen mächtig unter den Gegnern auf. Mit einem Jetpack ausgerüstet, wagen Sie sich auch in schwindelerregende Höhen oder tauchen in tiefe Schluchten ab, um sich vor feindlichen Geschützen zu verbergen.



Bei Outwars müssen Sie auch mit Angriffen aus der Luft rechnen, zur Abwehr gibt es viele Waffensysteme.

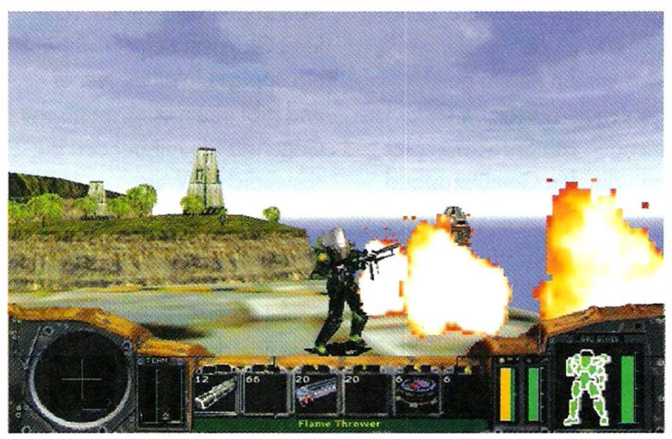


Vor dem Einsatz rüsten Sie Ihren Kämpfer mit allen möglichen Waffen und Defensivmaßnahmen aus.

Mehr als nur Geballer

Da Sie sich nicht direkt auf dem Heimatplaneten der Aliens mit diesen auseinandersetzen dürfen, müssen Sie sich durch den entsprechenden Seitenarm der Milchstraße kämpfen und auf etlichen Planeten die Vorposten der sogenannten „Hydrans" ausrotten. In *Outwars* stoßen Sie auf einen tropischen Planeten mit dichtem Dschungel, eine Bergbau-Kolonie inmitten einer Wüste, eine lebensfeindliche Eiswelt oder einen planetengroßen Bienenstock der Aliens. Im Gegensatz zu anderen 3D-Ballerspielen sprinten Sie also nicht nur durch enge Gänge und düstere Verliese, sondern befinden sich größtenteils auf der Oberfläche eines Planeten, die dementsprechend geräumig ist. Singletrac hat sich vorgenommen, die durch die großen Levels entstehenden Möglichkeiten für das Gameplay auszunutzen. *Outwars* läßt Ihnen beim Vorgehen einige Möglichkeiten, stellt Sie aber auch vor eine Reihe von Problemen: Reicht der Sprit des Jetpacks noch, um aus der tiefen Höhle wieder zu entkommen? Sollten Sie die Aliens mit Ihrem gesamten Team angreifen oder lieber einen Soldaten losschicken, der die Flanke angreift? Flüchten Ihre Gegner, weil sie Angst haben, oder um Ihnen eine Falle zu stellen? Sie sehen schon, *Outwars* ist kein dumpfes Ballerspiel, das ausschließlich eine geradlinige Vorgehensweise ermöglicht. Auch die Missionsziele gehen weit über das simple Mach-den-Gegner-platt-und-raus-aus-dem-Level hinaus, sondern schicken Sie als Undercover-Agenten auf geheime Einsätze im Rücken des Feindes oder lassen Sie bestimmte Einheiten des Gegners ausspionieren.

Florian Stangl ■



In Outwars sehen Sie Ihren Helden aus einer Verfolgerperspektive. Abwechslungsreiche und vor allem riesige Landschaften sollen für Motivation sorgen.



Mit einem Jetpack ausgerüstet, erreichen Sie höhergelegene Ebenen oder entkommen auch mal durch einen kurzen Sprung den Gegnerhorden.



FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Singletrac/Microsoft
Release	Mai 1998

Vergleichbar mit
MDK, Terra Nova

Urban Assault

Shoot & Conquer

Seit Uprising wissen wir, daß 3D-Action und Echtzeit-Strategie sich nicht unbedingt widersprechen müssen. Microsoft hat sich die Rechte an Urban Assault vom deutschen Team Terratools gesichert, das in die selbe Kerbe schlägt.

Zwei der momentan populärsten Genres in einem? Klingt wie ein wahnwitziges Unternehmen, doch schon *Uprising* von Ubi Soft hat bewiesen, daß sich 3D-Action und Echtzeit-Strategie gut kombinieren lassen. Terratools wollen noch einen Schritt weitergehen und eine enorm flexible Welt schaffen, in der Sie sich sowohl am Steuer von Panzern oder Hubschraubern als auch als Stratege und Oberbefehlshaber profilieren dürfen.

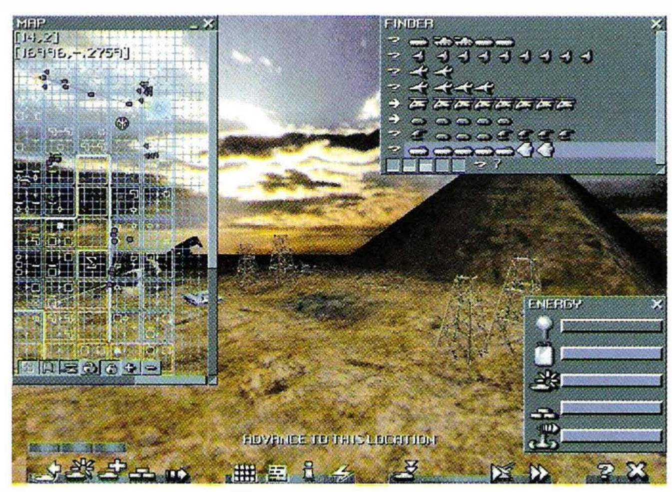
Lenken und denken

Urban Assault soll zu etwa 60% aus Action bestehen, rund 40% räumen die Entwickler dem Strategieteil ein – mit dieser Mischung soll das Spiel am meisten Spaß machen. Sie dürfen aber grundsätzlich entscheiden, ob Sie nur eine der beiden Möglichkeiten nutzen oder sich beiden Elementen widmen wollen. Die Idee entstand nicht nach einem Blick auf die Charts, sondern aus dem Wunsch der Designer, Panzer zu steuern, ihnen Befehle zu erteilen und alles plattmachen zu können. Da so etwas nicht auf dem Markt war, begannen sie selbst mit der Entwicklung. In *Urban Assault* werden Sie in eine höchst feindliche 3D-Umgebung versetzt, in der Sie jeden Level lebend abschließen müssen. Deswegen gibt Terratools Ihnen eine ganze Reihe schlagkräftiger Waffen an die Hand: eine stark befestigte Basis, Jets, Panzer, Helikopter, Luftabwehrstellungen, Kamikaze-Jeeps, Radaranlagen und dergleichen. Der Spieler darf sich dann entweder auf die Künstliche Intelligenz der Einheiten verlassen oder selbst jedes Gerät bedienen. Mit Ihrer Armee versuchen Sie, feindliche Kraftwerke zu besetzen, um den Energiehaushalt zu sichern sowie neue Technik zu stibitzen und dann natürlich den Gegner in die Luft zu blasen. Der Clou an der Geschichte: Sie dürfen Ihre Lieblings-Einheiten mit in den nächsten Level nehmen, um so eine möglichst schlagkäftige Truppe zu erhalten. Außerdem darf man alle Objekte im Spiel komplett zerstören und auch mal in einen bereits gespielten Level zurückkehren, dort Fahrzeuge abstellen und später wieder abholen. Terratools hat beschlossen, das Leveldesign nicht linear aufzubauen, sondern Ihnen die Wahl zu überlassen, wie Sie vorgehen wollen. Ist Ihnen eine Mission zu schwierig, versuchen Sie sich erst an einer anderen und kehren dann zurück, wenn Sie bereits ein höheres technisches Niveau er-





Trotz der 3D-Perspektive sind spielerische Parallelen zu Echtzeit-Strategiespielen wie Command & Conquer nicht zu übersehen.



Der Clou von Urban Assault: Bei Bedarf wird die halbtransparente, taktische Karte eingeblendet, während Sie weiterhin das Geschehen vor sich sehen.

reicht haben. Da es in *Urban Assault* öfter vorkommt, daß 50 oder gar 100 Ihrer Einheiten durch den Level wuseln, werden diese hierarchisch aufgelistet, um sie leichter finden und dann per Drag and Drop umgruppieren zu können. Da auch während der Planungsphase das Spiel weiterläuft, ist eine intuitive Bedienung elementar wichtig, wie Terratools betont. Beim Austüfteln Ihrer Taktik müssen Sie nicht nur die Einheiten des Gegners, sondern auch das Gelände berücksichtigen. Die 3D-Engine von *Urban Assault* erlaubt es den Leveldesignern, beliebig hohe oder tiefe Geländeteile einzubauen, so daß Sie flache Steppen-Levels genauso erwarten dürfen wie zerklüftete Berge.

Energie dient als Ressource

Wie bereits erwähnt, dürfen Sie jedes Objekt in einem Level zerstören. Wirkt sich das dann auch auf die Sichtweite Ihrer Panzer aus, wenn zum Beispiel nur ein Teil eines Bunkers weggesprengt wird? Nur teilweise, denn die Truppen können sich zwar hinter einem Gebäude verstecken, doch erst die vollständige Zerstörung des Hauses hilft bei der Zielerfassung. Teilweise zerstörte Gebäude beeinflussen Ihre Einheiten nur insoweit, als Schockwellen von Explosionen beispielsweise einen Jeep durchschütteln und so das Zielsystem stören.

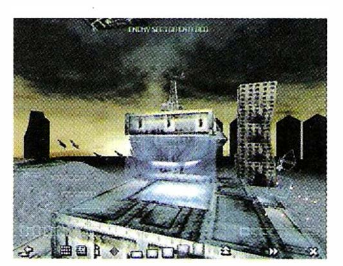
Die Moral der Truppe

Sie dürfen zwar jedes beliebige der 44 verschiedenen Fahrzeuge selbst steuern, doch angesichts der großen Zahl an Einheiten müssen Sie sich auf die Leistung der computergesteuerten Vehikel verlassen. Diese werden in Gruppen eingeteilt, wobei dann eine Einheit die Führung übernimmt und die anderen brav folgen. Die Eigenschaften der Fahrzeuge wie Panzerung, Schadenspunkte oder Feuerkraft lassen sich im Lauf des Spiels durch technische Upgrades erhöhen. Zusätzlich hat Terratools eine Art Moral eingebaut, die vornehmlich vom Zustand Ihres Mutterschiffs und dem Energiehaushalt abhängt. Je höher das Energieniveau, desto besser agieren Ihre Einheiten. Außerdem dürfen Sie in fünf Stufen vorgeben, wie aggressiv Ihre Truppen sich verhalten sollen., „Amok" bedeutet, daß Ihre Kämpfer ohne Rücksicht auf die eigene Sicherheit vorgehen werden, „Escape" dagegen läßt sie sich zurückziehen, sobald sie gefährdet sind. Die Abstufungen dazwischen entscheiden, ab welchem Grad der Beschädigung Ihre Mannen das Weite suchen.

Kurze Einarbeitungszeit

Urban Assault ist natürlich weder Panzer- noch Flugsimulation, Sie müssen sich also nicht erst stundenlang durch dicke Handbücher wühlen, um die Fahrzeuge zu beherrschen. Trotzdem legten Terratools Wert auf unterschiedliche Charakteristika der Einheiten. So steuert sich ein Bomber beispielsweise schwerfälliger als ein Jet, gleiches gilt für leichte und schwere Helikopter. Sage und schreibe 50 verschiedene Parameter bestimmen, wie sich das Gefährt verhält, und erzeugen realistisch wirkende Einflüsse von Schwerkraft oder Waffeneinschlägen. Soviel zum Thema Action in *Urban Assault*, widmen wir uns jetzt dem strategischen Part. Generell gilt „Jeder gegen jeden", wobei fünf verschiedene Völker mit von der Partie sind, davon zwei außerirdische. In jedem Level herrscht zwar eine andere Situation vor, friedlich geht es allerdings nie zu. In einigen Missionen treffen sogar alle fünf Kontrahenten gleichzeitig aufeinander. Als Oberbefehlshaber blenden Sie sich während des Spiels eine halbtransparente 2D-Karte ein, auf der Sie alle Einheiten sehen können. So haben Sie zusätzlich noch den 3D-Überblick über das aktuelle Spielgeschehen vor der Nase Ihres Gefährts. Apropos 3D: Terratools unterstützt über Direct 3D die gängigen 3D-Grafikkarten, um zum einen die Optik deutlich zu verbessern, zum anderen, um *Urban Assault* auch auf kleineren Pentiums flüssig spielbar zu machen.

Derek dela Fuente ■
Florian Stangl ■



Die leuchtenden Kraftwerke sind die Grundlage für die Produktion.



Mit den Beam Gates lassen sich Einheiten zu neuen Standorten verlegen.



Incoming

Zielerfassung

Liverpool. Die eher triste Arbeiterstadt verdankt seinen Bekanntheitsgrad zum einen den Beatles, zum anderen seinem traditionsreichen Fußballclub. Computerspieler werden mit Liverpool aber vielleicht schon bald einen ganz anderen Namen verbinden. Rage Software arbeitet momentan unter Hochdruck an Incoming, einem ehrgeizigen Projekt, das für Aufruhr in der Branche sorgen kann.

Rage Software beschäftigt momentan knapp 100 Mitarbeiter. 45 Grafiker, Programmierer und Designer arbeiten momentan in Liverpool an *Incoming*, die restlichen in London, Birmingham und Newcastle an anderen Projekten. „Auf diese Weise können wir viele lokale Talente engagieren und gehen der Umzugsproblematik aus dem Weg", erläutert Paul Finnegan. Finnegan ist Managing Director bei Rage Software und gleichzeitig oberster Entscheidungträger bei allen neuen Projekten. „Rage Software hat sich lange im Hintergrund gehalten. *Incoming* ist der erste Titel, den wir unter unserem Namen veröffentlichen", meint Paul Finnegan zur Zukunft des Unternehmens. Im vergangenen Jahr haben die Engländer beispielsweise *Darklight Conflict* für Electronic Arts und *Trash-It* für GT Interactive entwickelt. Wir besuchten Rage Software, um *Incoming* einmal genauer unter die Lupe zu nehmen.

Atemberaubende Effekte

Wenn man sich *Incoming* zum ersten Mal ansieht, wird man zunächst unwillkürlich in den Bann der atemberaubenden Grafik gezogen: Transparente Lasergeschosse zischen durch die Luft, treffen auf außerirdische Raumjäger, und eine gigantische Explosion zerschmettert diese in alle Einzelteile. Die Druckwelle breitet sich über den gesamten Bildschirm aus und projiziert Lichteffekte in unterschiedlichen Farben, die auch ineinander übergehen, auf die sichtbare Umgebung. Abgefeuerte Lenkraketen ziehen Rauchschwaden hinter sich her und bleiben dem Zielobjekt auf den Fersen, bis es schließlich zerstört wird. Aber nicht nur dadurch kommt sehr viel Action auf den Bildschirm, zusätzlich schweben feindliche Raumschiffe am Spieler vorbei, die von den eigenen Truppen verfolgt werden und umgekehrt. Teilweise regiert das Chaos, wie man es aus Science Fiction-Filmen à la *Independence Day* kennt, aber nur so kommt auch die richtige Atmosphäre auf. Momentan sieht es so aus, daß *Incoming* ausschließlich mit 3D-Grafikkarten spielbar sein wird. Angesprochen wird die erforderliche Hardware über Direct3D oder optional über Glide 2.43 bei Karten mit Chipsatz



Die Außerirdischen wollen den Start eines Space Shuttles verhindern. Sie befinden sich an Bord eines gekaperten Raumschiffs und halten dagegen.

von 3Dfx (Voodoo). Die besten Resultate lassen sich laut Scott Johnson, Designer von *Incoming*, mit Grafikkarten erzielen, die über einen Voodoo- oder Riva 128-Chipsatz verfügen. Herausragende Ergebnisse soll allerdings Voodoo2 (siehe Seite 118) liefern, da wesentlich mehr Texturen im Speicher der Karte Platz finden. Möglich werden alle Effekte, weil Rage Software das Wettrüsten rund um die höchsten Frame-Raten nicht mitmacht. „Warum soll ein Spiel über 60 oder 80 Frames pro Sekunde verfügen, 30 bis 40 Frames reichen vollkommen aus", meint Scott und deutet mit einer Handbewegung auf eine Anzeige, die die Anzahl der Frames ausgibt. Er fliegt mit einem Helikopter über eine Landschaft, die irgendwo in Ägypten liegen muß. Gigantische Tempel und Pyramiden sind mit feinen, unglaublich detaillierten Texturen überzogen, im Wüstensand lassen sich Spuren von feindlichen Einheiten entdecken. Trotzdem läuft das Spiel mit angenehmem Tempo, nervige Aussetzer gibt es nicht. „Wir nutzen die Vorteile der 3D-Grafikkarten nicht nur, um eine möglichst hohe Geschwindigkeit zu erzielen, wir konzentrieren uns auf die Effekte und versuchen, in diesem Punkt an die Grenzen der Hardware zu stoßen", sagt Scott nach einem kurzen Augenblick und nickt zufrieden. Es sollte aber nicht unerwähnt bleiben, daß aufgrund dieser



Die finale Schlacht. Nachdem sich die Erdenbewohner ein paar der Jäger schnappen konnten, wird der Feind im Weltall aufs Korn genommen.



Die zahlreichen Lichteffekte machen Incoming zu einem Erlebnis. Aber auch die feinen Boden- und Objekttexturen können überzeugen.



In manchen Missionen nehmen Sie an einer fest stationierten Kanone Platz. Es gilt, die eigene Basis gegen feindliche Angriffe zu verteidigen.

Einheiten

Im Laufe des Spiels bekommen Sie Gelegenheit, zahlreiche neue Einheiten zu fliegen bzw. zu fahren. Zwei Helikopter (Comanche, Apache), zwei Panzer und vier Raumschiffe werden Ihnen zur Verfügung stehen. Außerdem ist momentan noch die Integrierung eines Kampfjets geplant – konkret handelt es sich um eine F22.





Effekte

Incoming kann vor allem durch seine hervorragende Optik überzeugen. In diesem Kasten haben wir einige Effekte hervorgehoben, die besonders beeindruckend sind. Die Bilder stammen von der 3Dfx-Version, wie sich andere Karten schlagen werden, erfahren Sie im Test in einer der nächsten Ausgaben.



Gebäude und Objekte werden bei der Zerstörung deformiert.



Grelle Explosionen sind an den „Rändern" leicht durchsichtig.



Fahrzeuge hinterlassen Spuren im Sand, wenn sie sich bewegen.



Die Druckwelle einer Explosion verfärbt die Umgebung.



Lenkraketen ziehen transparente Rauchschwaden hinter sich her.



Wenn das Zielvisier rot aufleuchtet, so können Sie feuern – es handelt sich um eine Einheit der Aliens. Blaue Umrandungen signalisieren Alliierte.

Philosophie auch enorme Anforderungen an die Prozessorleistung gestellt werden. Ein Pentium 166 sollte es schon sein, besser wären natürlich 200 MHz.

In der aktuellen Version, an der momentan noch eifrig gewerkelt wird, macht *Incoming* aber nicht nur aus grafischer Sicht eine gute Figur. Spielerisch orientiert sich *Incoming* an Simulationen wie *F22* oder *Comanche 3*, ohne natürlich deren Komplexität zu erreichen. Es geht lediglich um das Flug- und Fahrmodell und um ein gewisses Maß an Realismus. So reagieren Helikopter relativ träge auf Kommandos des Spielers, gekaperte Raumjäger der Aliens hingegen lassen sich nur mit sehr viel Fingerspitzengefühl fliegen. Indem nicht alle Einheiten gleich zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehen, sondern erst im Laufe der Zeit eingeführt werden, wird zusätzlich für Abwechslung im Gameplay gesorgt. Man muß sich erst einmal an die neuen Eigenschaften gewöhnen und versuchen, mit der Steuerung zurechtzukommen. Apropos Steuerung: Gespielt wird über Maus oder Tastatur, auch eine Kombination von beiden Eingabegeräten ist möglich. Am meisten Spaß macht das Spiel jedoch mit einem Force Feedback-Joystick, da das Abfeuern von Geschossen und die Explosion von Objekten deutlich spürbar werden.

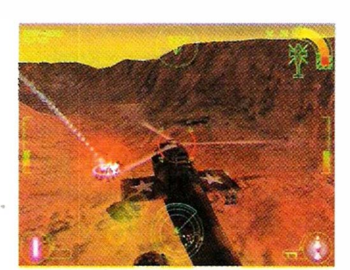
Die Maus wird dann lediglich noch in den „strategischen Sequenzen" benötigt. In manchen Missionen müssen aus der Vogelperspektive Einheiten zur eigenen Basis oder an die Front geschickt werden. Das geschieht wie bei *Command & Conquer* mit wenigen Mausklicks, ist aber mit einem Echtzeit-Strategiespiel dennoch nicht vergleichbar. Dieser Bestandteil des Spiels soll lediglich die taktische Komponente aufpolieren und die Dramatik erhöhen. Wenn Sie beispielsweise eine Meldung bekommen, daß die eigene Station unter Beschuß liegt, so sollten Sie Ihren Angriff abbrechen und zu Hilfe eilen. Über die taktische Karte, die allerdings nur ab und zu zur Verfügung steht, können dann die eigenen Truppen zurückgezogen oder in die Richtung des feindlichen Nachschubs geschickt werden.

42 Missionen in fünf Szenarien

Insgesamt erwarten den Spieler 42 Missionen, die sich in fünf verschiedenen Szenarien befinden. Die Aliens müssen zunächst in einer Eiswüste zurückgeschlagen werden, die nächsten Etappe bringt Sie nach Afrika und Asien. Und bevor Sie schließlich die außerirdischen Widersacher auf eigenem Boden bzw. im Weltraum schlagen können, müssen Sie noch die größten Ölvorkommen der Erde beschützen. Die einzelnen Einsätze werden nicht durch Videosequenzen eingeleitet, sondern mit Hilfe der richtigen Game-Engine erläutert. Deshalb investierte man sehr viel Zeit in die Auswahl der Sprecher, um einen monotonen Aufbau zu vermeiden. Auch während des Spiels werden Sie immer wieder Kommandos der alliierten Truppen hören, und die extraterrestrischen Lebensformen beteiligen sich rege an dieser Konversation.

Erscheinen soll *Incoming* Ende März, vielleicht aber auch Anfang April. Rage möchte das Produkt erst auf den Markt bringen, wenn das Resultat zufriedenstellend ist.

Oliver Menne ■



Neben Panzern und Raumschiffen stehen auch Helikopter zur Verfügung.



Der chaotische Verlauf der Schlachten sorgt für sehr viel Action.



FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Rage Software
Release	April 1998

Vergleichbar mit
Extreme Assault, Forsaken

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Die Macht ist m

Die Jedi-Ritter sind zurück: Eine neue Hintergrundstory, erweiterte Jedi-Kräfte und ein dickeres Waffenarsenal sind nicht die einzigen Neuerungen von Mysteries of the Sith. LucasArts verbesserte auch die Grafik-Engine für die Begleit-CD zu Jedi Knight.



Fünf Jahre sind vergangen, seit Kyle Katarn die sieben dunklen Jedi-Ritter vernichtete. Die junge Agentin Mara Jade, ihrerseits ehrgeizige Studentin der Macht, erfährt von den vollendeten Kräften des Jedi Knight-Helden und erwählt ihn als ihren neuen Lehrer. Kurz nach ihrem Zusammentreffen auf Altyr 5 bricht Kyle auf, um den geheimnisvollen Sith-Tempel zu finden. Da Mara sich nicht langweilen will, erledigt sie ein paar Aufträge für die Neue Republik und wird dadurch unverhofft mit in die Ereignisse um die finsteren Anhänger des Sith-Ordens gezogen. Die Hintergrundgeschichte zu Mysteries of the Sith verrät es schon: Kyle Katarn hat als Held ausgedient, stattdessen schlüpfen Sie in die Haut der aparten Mara Jade, um für einen erneuten Sieg des Guten über das Böse zu sorgen. Die Begleit-CD zu Jedi Knight liefert nicht nur eine neue Story, sondern auch eine ganze Reihe spielerischer Erweiterungen. Außerdem wurden die Rufe nach einer besseren Grafik-Engine erhört, so daß Sie jetzt unter anderem in den Genuß von farbigen Lichteffekten kommen werden.

Neue Jedi-Kräfte

Mysteries of the Sith soll mehr als nur eine Missions-CD sein. Die neuen Waffen und Jedi-Kräfte ergänzen die bisherigen

it Ihnen

Features von Jedi Knight und ermöglichen neue Vorgehensweisen, sowohl in den 14 Einzelspieler-Missionen als auch in den 19 neuen Multiplayer-Levels. Während sich das konventionelle Vernichtungsarsenal vorrangig durch größere Reichweiten oder stärkere Durchschlagskraft auszeichnet, kommt dem Einsatz der Macht eine noch größere Bedeutung zu. LucasArts hat es geschafft, mit der Begleit-CD die Vorzüge aus anderen 3D-Actionspielen gekonnt einzubinden. Mittels Force Projection erscheinen beispielsweise Abbilder Ihrer Spielfigur, um die Gegner von Ihrer echten Position abzulenken. Die Remote Sequencers sind Granaten, die Sie mittels Fernzündung hochgehen lassen, was vor allem mit den ebenfalls neuen Überwachungskameras sinnvoll ist – 3D Realms' indiziertes Spiel läßt grüßen. Auch die Karbonit-Waffe erinnert an jenes Spiel, läßt sie doch die Bösewichte erstarren, damit Sie die Wehrlosen mit einem gezielten Hieb in tausend Stücke zerlegen können.



Force Push



Damit schubsen Sie Ihre Gegner durch die Gegend. Am reizvollsten ist es, den Kontrahenten in der Karbonit-Gefrierkammer in die Kühlanlage zu stoßen und so auszuschalten.

Chain Lightning



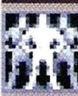
Erweitert den bekannten Blitz, indem sich die tödliche Kraft von einem Gegner zum nächsten fortsetzt.

Saber Throw



Endlich wird der Lichtsäbel auch als Fernwaffe einsetzbar. Wird er auf einen Gegner geworfen, kehrt er anschließend gleich einem Bumerang wieder zu Ihnen zurück.

Force Projection



Mit dieser Kraft erzeugen Sie Abbilder von sich, die den Gegner verwirren und Sie vor gezielten Angriffen schützen.

Far Sight

Während Ihr Körper ungeschützt zurückbleibt, wandelt Ihr Geist unsichtbar durch die Räume, damit Sie vorausliegende Orte ausspähen können.

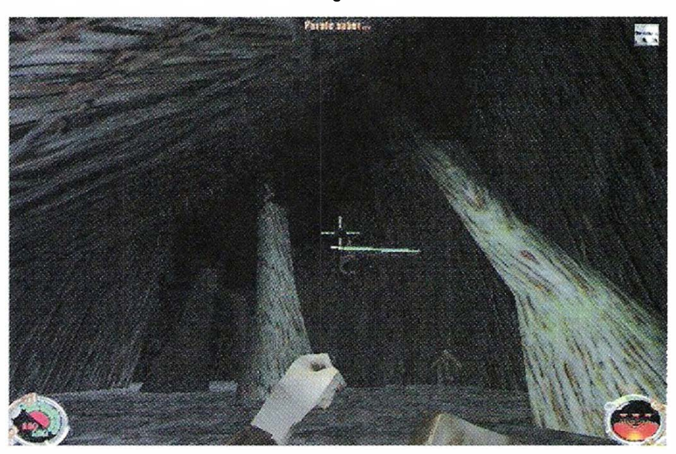
Spezial-Levels für Lichtsäbel

Der Einsatz des Lichtsäbels wurde ebenfalls noch ein Stück aufgewertet, denn neben der Tatsache, daß diese Waffe weiterhin mit Force Pull nicht zu klauen ist, darf man sie jetzt endlich werfen. Eigens deswegen hat LucasArts vier reine Laserschwert-Level für Mehrspieler-Duelle entworfen, in denen Sie nur mit hoch entwickelten Fechtkünsten gut abschneiden können – im wahrsten Sinne des Wortes. Vorrangig für die Solo-Einsätze wichtig ist die Jedi-Kraft Far Sight, mit der Sie die Umgebung erkunden können, ohne entdeckt zu werden. Angesichts der vielen neuen Gegner, die alles andere als zimperlich mit Ihnen umgehen, eine nicht zu unterschätzende Fähigkeit. Die neuen Kreaturen reichen von grausigen Sumpfmonstern über Folter-Droiden, untote Jedi-Krieger und die Jedi-Kraft-absorbierenden Ysalamaris bis hin zum fürchterlichen Rancor. Vor allem der Atmosphäre dienen die vielen neuen Raumschiffe, auf die Sie stoßen werden. Die ganze Palette der Rebellenflotte, vom klassischen X-Wing über den Z-95 Headhunter bis zur corellianischen Korvette ist alles zu sehen, aber nicht zu steuern. Um eine Raumwerft kreist außerdem eine riesige Fregatte, oder ein kapitaler Kreuzer des Imperiums nähert sich Ihrem Stützpunkt. Da die Arbeiten an den Levels zu Redaktionsschluß fast beendet waren, erwarten wir für die nächste Ausgabe die Testversion von Mysteries of the Sith.

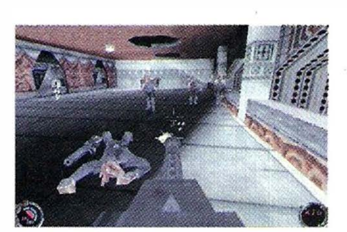
Florian Stangl ■



Die verbesserte Grafik-Engine von Mysteries of the Sith ermöglicht farbiges Licht und ist auch einen Tick schneller geworden.



Mit der neuen Jedi-Kraft Saber Throw setzen Sie den Lichtsäbel endlich auch gegen entfernte Unholde ein. Das Schwert kehrt automatisch wieder zurück.



Das stationäre Schnellfeuergewehr des Imperiums eignet sich vor allem gegen große Gegnerscharen.



In den Katakomben des Gangsters Ka'Pa the Hutt stoßen Sie auf diese widerlichen Monster.



FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	LucasArts
Release	Februar 1998

Vergleichbar mit
Jedi Knight, Turok

Entwicklungsbericht Forsaken – Teil 4: Entwicklung

Gut Ding

Zuerst die schlechte Nachricht: Forsaken verschiebt sich um zwei Monate nach hinten. Die gute ist: Probe nutzt diese Zeit ausschließlich für den Feinschliff am Gameplay. Was in den letzten Monaten alles bei der Entwicklung passierte und warum Forsaken anderen 3D-Actionspielen überlegen ist, erfahren Sie im vierten Teil unseres Specials.

Alles begann still und heimlich: Die ersten acht Monate der Entwicklungsarbeit für *Forsaken* waren für die Probe-Designer nichts weiter als eine Übung. Als die ersten Bikes in einem Level herumflogen, führten sie das Spiel der Muttergesellschaft Acclaim vor, die just zu diesem Zeitpunkt auf der Suche nach einem künftigen Bestseller war. „Sie liebten es auf Anhieb", erinnert sich Tony Beckwith, Entwicklungsleiter bei Probe. „Die Idee zu *Forsaken* hatte übrigens der Leitende Grafiker Ned, der das postapokalyptische Szenario entwarf. Es ist ein bißchen *Mad Max, Star Wars* und *Höllenfahrt der Poseidon* – ja, wir haben auch ein riesiges Schiff eingebaut!", plaudert Tony aus dem Entwickler-Nähkästchen. Anschließend ging es mit Hochdruck weiter, wobei schnell klar wurde, daß für dieses ehrgeizige Projekt etliche neue Programmierer eingestellt werden mußten. Derzeit werkeln über 25 Leute an *Forsaken,* alleine zwölf davon sind nur für das Leveldesign zuständig. Trotzdem müssen sie mindestens zwölf Stunden täglich schuften, doch gegen Ende der Entwicklung sind 15 bis 16 Stunden keine Ausnahme. Dem riesigen Aufwand zum Trotz mußte die Veröffentlichung von *Forsaken* um zwei Monate nach hinten auf Ende Mai verschoben werden, um das Gameplay zu perfektionieren.



Special Effects aus Hollywood

Die meiste Zeit verschlingt das Erstellen eines Levels. Drei bis vier Monate setzt Tony Beckwith dafür an, da sowohl Designer als auch Grafiker Unmengen von Details zu beachten haben. „Das Layout des Levels, die zig Texturen, die vielen Lichteffekte, die Gegner, die Pickups und die Spezialeffekte kosten enorm viel Zeit", erklärt Tony. Gerade die Special Effects wie tröpfelndes Wasser, Tümpel mit echten Wellen, Funken, Dampf, Rauch und Explosionen sind besonders aufwendig, da sie alle in Echtzeit im Spiel zu sehen sind und entsprechend „echt" wirken müssen. Probe besorgte sich eigens dafür

will Weile haben

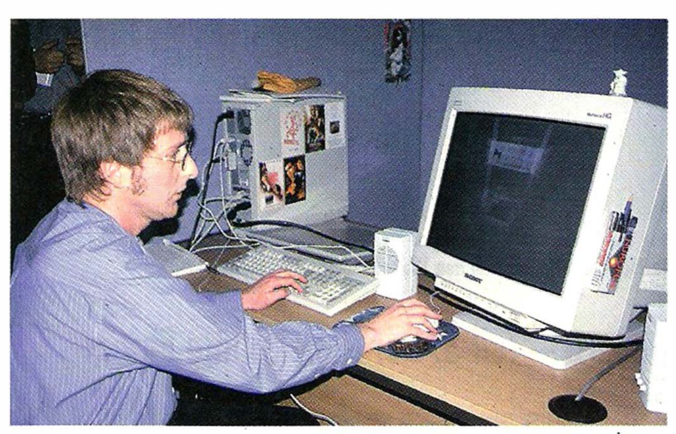
eine spezielle CD-ROM eines Hollywood-Studios, die Unmengen dieser Effekte enthält, die auch für Filme wie *Star Trek* verwendet werden. Weniger zeitaufwendig, aber das härteste Problem für die Programmierer war die komplexe Kollisionsabfrage. Im Gegensatz zu Spielen wie *Descent*, die nur auf Würfeln basierend Kollisionen abfragen, benutzt Probe alle möglichen geometrischen Formen, um sich beim Gameplay und Leveldesign nicht einschränken zu müssen. Das bereits in Teil 2 unseres Specials erwähnte Portal-System (zu finden auch in den Spielen *Prey* und *Unreal*) bereitete den Designern ebenfalls etliche schlaflose Nächte.

Forsaken im Internet

Forsaken haftet mancherorts immer noch der Ruf an, ein *Descent*-Klon zu sein, der nur bessere Grafiken besitzt. Tony wehrt sich entschieden dagegen: „*Descent* hatte nur fliegende Gegner. Wir haben zusätzlich Geschütztürme und Panzer am Boden. Das erweitert das Gameplay für Solospieler erheblich!" Eigentlich war geplant, in einem der Levels einen Friedhof mit Wracks der *Descent*-Raumschiffe einzubauen, allerdings mußte Probe diese Idee aus Copyright-Gründen fallenlassen. „Interplay hätte den Witz daran wohl kaum verstanden", grinst Tony. Er erklärt auch, warum zuerst der Mehrspieler-Modus fertiggestellt wurde: „Es war einfacher, und währenddessen wurden die Tools für den Solospieler-Modus programmiert, so daß wir dann nahtlos weitermachen konnten." Apropos Multiplayer: Probe plant, einen Patch für *Forsaken* zu programmieren, mit dem Sie Ihren Rechner als *Forsaken*-Server über das Internet zur Verfügung stellen können. Möglicherweise wird *Forsaken* auch in das Gamespy-Utility aufgenommen werden, um problemlos den schnellsten Server in Ihrer Nähe zu finden.

Direct 3D und Force Feedback

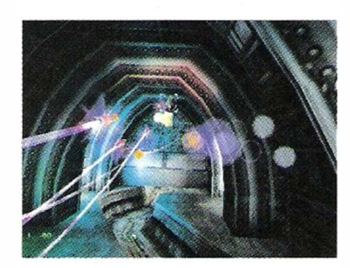
Die fantastische *Forsaken*-Grafik profitiert natürlich von den Möglichkeiten der 3D-Grafikkarten. Hier herrscht ja ein richtiger Glaubenskrieg, welcher Chip der leistungsfähigste ist und ob die Software-Schnittstelle OpenGL für Voodoo-Chips besser sei als Direct 3D. „Viele haben geglaubt, daß die selbstlaufende Demo eine Glide-Version war. Ist sie nicht. Es war Direct 3D. Sie zeigt, was D3D wirklich kann. Das ganze Gerede, daß

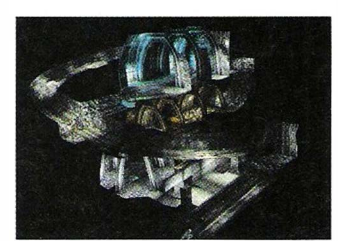


„Wenn das Spiel fertig ist, schicken wir alle Programmierer in ein Fitneß-Studio", kündigt Entwicklungsleiter Tony Beckwith an.

OpenGL das beste sei, ist Müll. *Forsaken* zeigt, daß mit Direct 3D unglaublich gute Grafiken möglich sind, und wir wollen jede 3D-Karte unterstützen, egal ob 3Dfx, Riva oder PowerVR", sagt Tony. Zusätzlich bastelt Probe noch an der Unterstützung von Force Feedback-Joysticks. Und was wird passieren, wenn *Forsaken* endlich fertig ist? Ist dann Urlaub angesagt? „Unsere Programmierer ernähren sich seit Monaten nur von chinesischem und indischem Essen sowie Pizzas. Alle haben zugenommen, einige sind richtig dick geworden. Wenn das Spiel fertig ist, schicken wir sie alle in ein Fitneß-Studio", behauptet Tony. „Ich meine das ernst!"

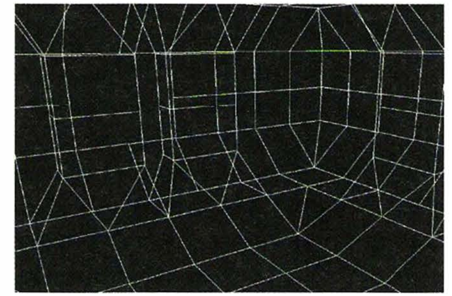
Florian Stangl ■



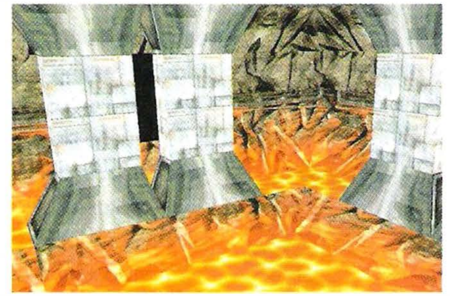


Hier sehen Sie einen der kleineren Mehrspieler-Levels von außen. Kein Wunder, daß die Entwicklung der größeren Solospieler-Welten viel Zeit verschlingt.

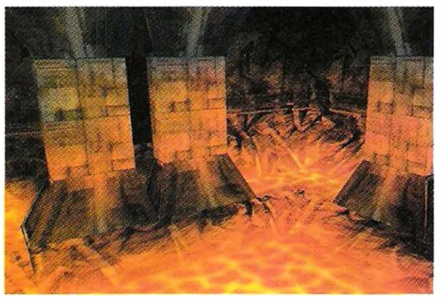
Vorschau



Dieses schlichte Gittermodell dient lediglich als Grundlage für das Layout des Levels...

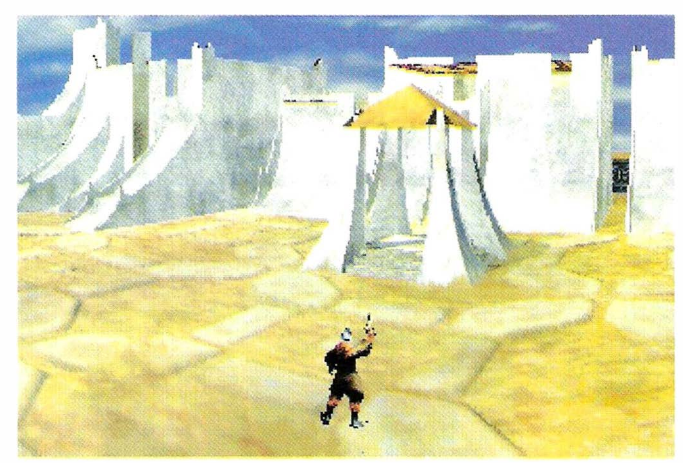


Anschließend werden die Texturen eingebaut, aus Gründen der Rechenleistung fehlen aber...



...noch die Lichteffekte, die schließlich erst im dritten Schritt hinzugefügt werden.

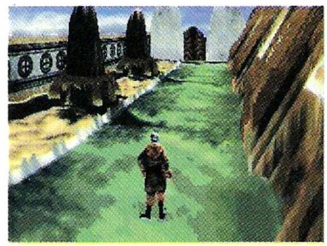




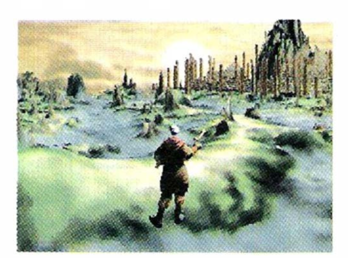
Vor den Toren einer Stadt: Der Titelheld Cutter Slade muß manchmal erfinderisch sein, um sich an den Wachen vorbeizuschleichen.

Outcast – Teil 3: Der unbekannte Planet

Terra Nova

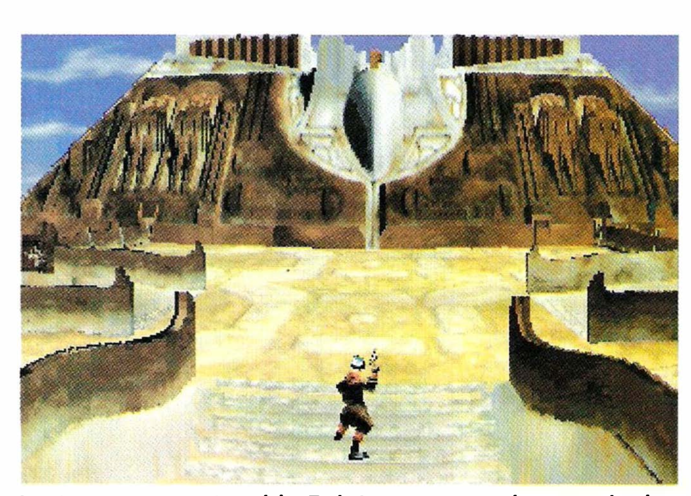


Bei Outcast wird auf viele optisch variierende Locations Wert gelegt.



Durch geschickte Kameraschwenks wird Atmosphäre aufgebaut.

Sogar Programmierer haben Familie. Über die Weihnachtsfeiertage lief deshalb auch bei den belgischen Appeal Studios alles nur auf halbe Fahrt. Wir nutzen diese kreative Pause, um in einem abgespeckten, dritten Teil des Outcast-Entwicklungsberichtes etwas näher auf den Planeten Adelpha und seine unterschiedlichen Bewohner einzugehen.



Der Eingang zu einem Tempel der Zork. Diese monumentalen Bauwerke üben aufgrund ihrer Größe eine gewisse Faszination aus.

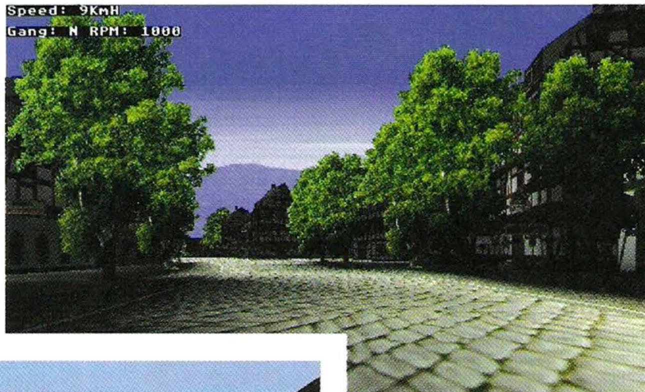
Was wir bisher immer nur als „exotischen Planeten" bezeichnen konnten (siehe PCG 2/98, Seite 68), hat jetzt einen Namen bekommen: Adelpha. Der erdähnliche Planet, auf dem Protagonist Cutter Slade nach seinem Dimensionensprung strandet, besteht aus sechs geographisch voneinander abgeschnittenen Regionen. Als die Priester der Zork (Zork = Bewohner von Adelpha) noch nicht in der Lage waren, Magische Portale zu erzeugen, lebten die Bewohner der einzelnen Zonen noch in totaler Isolation. Natürliche Barrieren wie hohe Bergkämme und kilometertiefe Schluchten waren mit der mittelalterlichen Technologie einfach nicht zu überwinden. Mit der Erschaffung der Portale begann dann aber eine Zeit des wirtschaftlichen und kulturellen Wandels. Jeder Zork durfte diese magischen Schleusen frei betreten – ein verbrieftes Grundrecht, das bis heute unantastbar ist –, und so kam es dazu, daß manche Regionen verwaisten, während sich andere zu florierenden Handels- und Kulturzentren entwickelten. Am meisten profitierte die Hauptstadt vom Zustrom der Händler, Glücksritter und Fremdarbeiter. Nicht zuletzt deshalb entwickelte sich die Stadt-Region zur Schaltzentrale der weltlichen und religiösen Macht auf Adelpha. Um die steinerne Festung in ihrem Zentrum herum entstanden Basare und Hunderte kleiner Handwerksbetriebe, die als wirtschaftliches Rückgrad des Planeten gelten. Weniger dicht besiedelt, dafür umso idyllischer ist die Wald-Zone („Okaar"). Diese nach wie vor unberührte Klimazone gilt als die Wiege der zorkischen Zivilisation, sie wird heute aber nur noch vom primitiven Gandahar-Clan bewohnt, der dort seit Jahrhunderten ein friedliches Jäger- und Sammler-Dasein fristet.

Einmal um die ganze Welt!

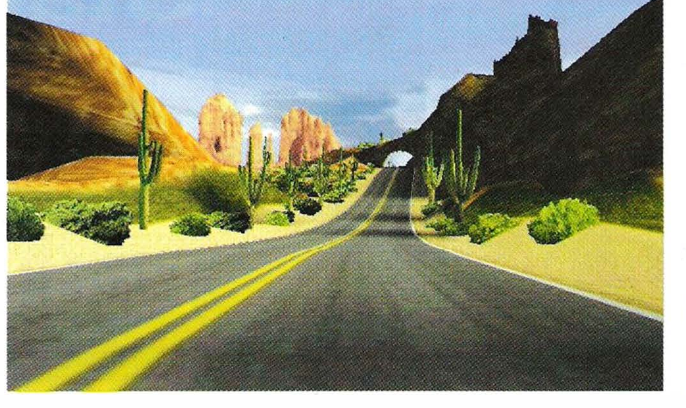
In Legenden ist die Rede von gefährlichen Fallen, die den unerfahrenen Wanderer das Leben kosten können. Nicht weniger unberührt, dafür allerdings karg und verlassen sind die Gebirge von Okador. In dieser unzugänglichen Region trifft man nur selten auf ein menschliches Wesen. Und wenn, dann dürfte es sich wahrscheinlich um einen der vielen tausend Sträflinge handeln, die in den Helidium-Minen ihre harte Arbeit verrichten. Noch weitaus trostloser als die Gebirgs-Zone ist die „Terra Blanca", eine Art Polarregion, die von den Zorks wegen ihrer Abscheu vor Kälte grundsätzlich gemieden wird. Gerüchte besagen aber, daß die Terra Blanca von versprengten Rebellenbanden regiert wird. Wie sich jeder denken kann, spielen diese Rebellen eine entscheidende Rolle in der Handlung von Outcast. Bleiben noch zwei Regionen übrig: Zum einen wäre das die Kornkammer Okashama, deren Gesicht zu 80% von Reisfeldern geprägt ist und die als spirituelles Zentrum Adelphas fugiert (jeder Zork sollte mindestens einmal im Leben dorthin pilgern). Und zu guter Letzt wäre da noch das Marschland, ein für adelphische Verhältnisse ziemlich dichtbesiedeltes Sumpfgebiet, in dem die Zorks auf Hausbooten leben. Wenn ein Zork den Tod kommen spürt, sagt man, begibt er sich ins Marschland. Denn nur von dieser Region aus kann seine Seele den Himmel erreichen.

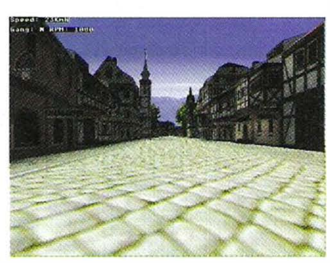
Thomas Borovskis ■











Schönheit ist viel, aber nicht alles. Haben wir uns in der letzten Ausgabe ganz auf die optische Seite von N.I.C.E. 2 konzentriert, so geht es im zweiten Teil um die inneren Werte: Spielkonzept und Leveldesign.

Wie entsteht ein Computerspiel? Das Beispiel N.I.C.E. 2 – Teil 2

Konzeption

Eine schicke Grafik ist wichtig, um sich eine gute Startposition im Rennen um die Publikumsgunst zu sichern. Doch wenn das Gameplay nicht stimmt, kommt das Aus für ein Rennspiel so schnell wie für einen Formel 1-Boliden bei einem Motorenschaden. Deshalb widmen wir uns in diesem Monat einem Aspekt von *N.I.C.E. 2*, bei dem nicht überlegene Technik, sondern gute Ideen und der richtige Feinschliff zählen.

Runderneuertes Spielprinzip

Auch in Sachen Konzept und Leveldesign will Synetic die Konkurrenz auf die Plätze verweisen. Das Spielprinzip von *Have a N.I.C.E. day* wurde runderneuert. Noch immer darf man mit flotten Schlitten über die Pisten brettern und den Gegnern feuerkräftig eins überbraten. Zumindest manchmal. Denn an anderen, ebenso schönen Renntagen geht's ganz seriös zu. Das alte Liga-System gibt's nicht mehr. Ziel ist es natürlich noch immer, Meister zu werden. Doch dazu muß man nicht nur auf vorgegebenen Kursen seine Runden drehen. Statt dessen gibt es eine ganze Menge unterschiedlicher Veranstaltungen im Rennzirkus. Da sind zunächst einmal die normalen Competitions, mit denen man sein Punktekonto erhöhen kann. *N.I.C.E. 2* hat ganz frech das Reglement der Formel 1 „abgekupfert" bzw. als Inspiration genommen. Dann gibt's noch „Foxhunt", ein Räuber und Gendarm-Spiel auf vier Rädern, bei dem der Spieler von sieben bewaffneten Verfolgern gejagt wird. Dasselbe in Grün läuft ab, wenn einem die Polizei am Auspuff klebt. „Premium Class" heißt eine Handvoll Rennen auf echten Formel 1-Strecken, wo man auch die schnellsten Wagen einmal hemmungslos ausfahren darf – ein Novum für ein Fun-Rennspiel. Und wer meint, daß gestern alles besser und schöner war, darf sich an den Classic Cars ergötzen. Legenden aus Chrom und Stahl wie der Mercedes 300 SL, alte Corvettes oder Cobras treten hier an. Bei diesem Renntyp geht's nicht nur um Geschwindigkeit, sondern auch darum, sein „heilix Blechle", wie die Schwaben sagen, möglichst ohne Krat-

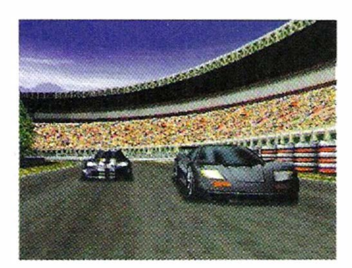


Hawaii ohne Hemd – Synetic hat sich vorgenommen, vor allem bisher von Rennspielen unbereiste Landschaften und Gegenden zu zeigen.

zer ans Ziel zu bringen. Je edler das gute Stück, desto mehr Geld gibt's. Denn bei den Rennen, die keine Punkte bringen, dreht sich alles um die Moneten. Die lassen sich dann in neue Wagen investieren, so daß man sich im Laufe des Spiels eine ganze Autosammlung aufbauen kann. Leider besonders realistisch: Gebrauchtwagen sind zwar billiger, haben aber nur allzu oft Schäden, die man erst nach dem Kauf entdeckt. Und die Gewährleistung ist natürlich ausgeschlossen. Immerhin wird – erstmals – für jedes Fahrzeug die Laufleistung verwaltet, der Kilometerstand jedes Wagens ist abrufbar.

Tuning by Eddi

Die acht verschiedenen Fahrzeugklassen – es soll sogar ein Monster Truck dabei sein – unterscheiden sich natürlich im Fahrverhalten. Technik-Tüftler können schon mal ihr Werkzeug auspacken, denn es darf auch geschraubt werden. Fahrwerk, Übersetzungsverhältnis, Dämpfer und Reifen sind die Optionen in der Garage. Wer sich aber als Ingenieur schwer tut, ruft einfach Eddi. Eddi ist ein digitaler Autospezialist, der in jeder Lebenslage



Alle Strecken gibt's bei Tag und Nacht – hier ist schon ein erster Ansatz von leuchtenden Scheinwerfern zu erkennen.

eine passable Einstellung findet. Gerade beim Tuning wird Synetic viel Fingerspitzengefühl beweisen müssen, um das selbstgesteckte Ziel zu erreichen: Die Optionen sollen komplexer sein als beispielsweise bei *Bleifuß 2*, doch eine schlechte Einstellung soll nicht zu einem miserablen Ergebnis führen. Prinzipiell soll sich auch mit einem mäßigen Fahrzeug-Setup noch ein passables Ergebnis herausfahren lassen. Wer aber noch die letzte Zehntelsekunde herauskitzeln will, muß zu schrauben anfangen.

Soviel zur Klasse des neuen Spieldesigns. Zum Schluß noch zur Masse: Satte 24 Strecken, jeweils für Tag- und Nachtrennen, werden mitgeliefert. Summa summarum sind das 48 Kurse. Das dürfte, wenn uns nicht alles täuscht, Streckenrekord sein.

Andreas Lober ■

Vorschau

Teil 1 (2/98): Grafik
Teil 2 (3/98): Gameplay
Teil 3 (4/98): Steuerung
Teil 4 (5/98): Sound

Fragestunde

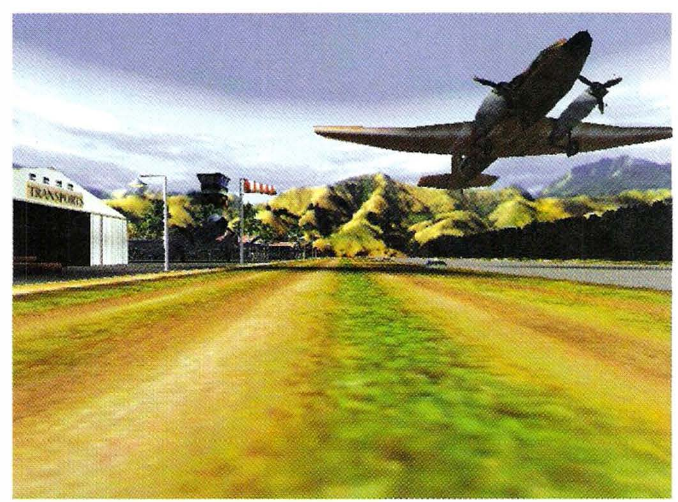
Name: Jürgen Kersting
Alter: 34 Jahre
Aufgabe: Konzept, Level-Design
Wichtigste Qualifikation für diese Tätigkeit (eigene Einschätzung): Für das Konzept kommt's auf eine zündende Idee an, fürs Level-Design muß man vor allem selbst ein begeisterter Rennspieler sein und auch die Konkurrenz kennen.



Ein zu hoher oder zu niedriger Schwierigkeitsgrad kann den Spaß an einem Spiel schnell verderben. Was habt Ihr Euch einfallen lassen, um das bei *N.I.C.E. 2* gut hinzubekommen?
Man muß vermeiden, den Schwierigkeitsgrad nur auf das eigene Niveau anzupassen, denn nach einigen Monaten hat man eben wahnsinnig viel Übung. Dann wird das Spiel für den Normalspieler zu schwer. Sowas ist meiner Meinung nach bei *Bleifuß 2* passiert. Wir lassen deshalb dem Spieler sehr viel Freiheit. Man kann Kurse vermeiden, die einem nicht liegen, und kann während des Spiels alles mögliche festlegen, was bei anderen Games nur in den Optionen geht. Dadurch gerät der Spieler nicht so schnell in eine Sackgasse.

Ich habe so das Gefühl, daß man ein PC-Spiel anders designen muß als ein Konsolen-Spiel, damit es erfolgreich ist...
Die Erwartungshaltung ist eine andere. Auf einer Konsole erwarte ich vor allem Fun, auf dem PC mehr Spieltiefe. Das hängt auch damit zusammen, daß die PC-Besitzer im Schnitt älter sind. Schon deshalb, weil die Hardware teurer ist. Die Zielgruppe ist anders, also muß sich auch das Spielprinzip darauf einstellen. Trotzdem versuchen wir, mit *N.I.C.E. 2* beide anzusprechen: Im Frühjahr kommt es für den PC heraus, ein paar Monate später dann für die PlayStation.

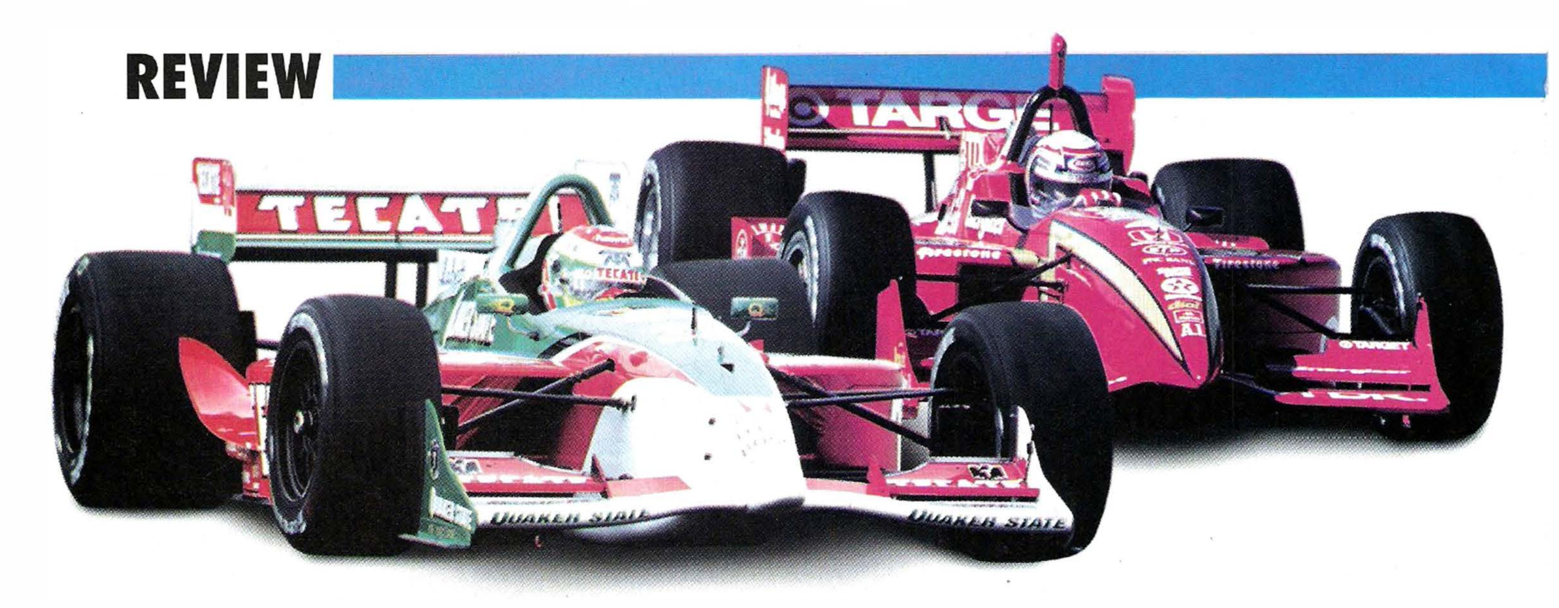
Was zeichnet eine gute Rennstrecke aus, welche Tricks wendest Du an, um einen Track schwerer oder interessanter zu machen?
Eine gute Rennstrecke muß einen guten Rhythmus haben. Um den Schwierigkeitsgrad zu steigern, baue ich natürlich engere Straßen und mehr Kurven ein, oder Schikanen, die man einfach üben und auswendig lernen muß. Auch wenn man den Rhythmus ändert, wird das Spiel schwieriger. Außerdem setze ich „Mut-Ecken" ein, um das Rennen interessanter zu machen. Das können zum Beispiel schwer einsehbare Einbuchtungen sein, die ein geübter Fahrer mit Vollgas nehmen kann. Übrigens hören bei uns die Strecken nicht am Fahrbahnrand auf, man kann auch schon mal ein paar Meter neben der Piste fahren.



Haben Sie's gesehen? Nein, nicht das unübersehbare Flugzeug, sondern, daß mittlerweile auch die ersten unbefestigten Wegstücke integriert sind.



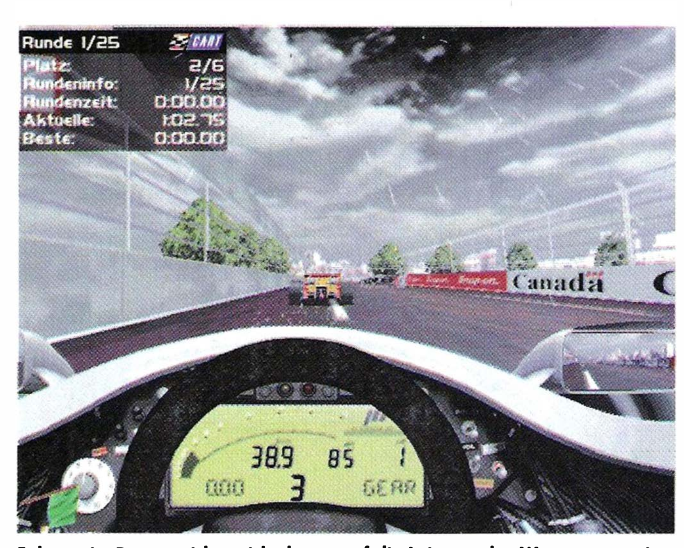
Auch nach Down Under führt die PS-starke Weltreise – hier sehen Sie die Idylle einer australischen Kleinstadt. Das Windrad wird sich übrigens drehen.



CART Precision Racing

Schumi goes

Schmale Strecken, enge Kurven und hohe Geschwindigkeiten zeichnen die amerikanische IndyCar-Serie aus. Die auf höchste Leistungen getrimmten Boliden nehmen es locker mit jedem Formel 1-Wagen auf und verlangen dem Fahrer enorme Leistungen ab. Microsoft läßt Sie mit CART Precision Racing die Spannung dieser Rennserie miterleben.



Fahrten im Regen wirken sich ebenso auf die Leistung des Wagens aus wie Rennen bei hohen Temperaturen. Die Wetterbedingungen ändern sich allerdings nicht während eines Rennens.



Im einwandfreien Replay-Modus sehen Sie sich die spektakulärsten Karambolagen nochmals in Ruhe an oder studieren Ihre Fahrt, um Fehler zu entdecken.

Auf der Suche nach dem ultimativen Nervenkitzel: Mit Tempo 300 über eine holprige Betonpiste jagen, haarscharf an erschreckend harten Betonmauern vorbei und ständig der Gefahr ausgesetzt, daß in der nächsten Kurve ein anderes Fahrzeug quersteht. Die Fahrer der amerikanischen IndyCar-Serie gönnen sich dieses Vergnügen regelmäßig und wissen genau, welches Risiko sie dabei eingehen. Wenn Ihnen die Rennstrecken der Formel 1 zu breit und die Wagen zu langsam sind, sollten Sie mal eine Fahrt mit *CART Precision Racing* von Microsoft wagen. Wie schon *IndyCar* von Papyrus simuliert auch dieses Spiel die US-Rennserie detailliert und ist deswegen alles andere als ein simples Rennspielchen für eine kurzweilige Runde zwischendurch.

Die IndyCar-Serie: Exakt nachempfunden

Terminal Reality, die *CART Precision Racing* für Microsoft entwickelten, legten viel Wert auf Detailtreue. Das fängt beim Modellieren der 17 Rennstrecken an, die mit Hilfe modernster Satellitentechnik mit einer Genauigkeit von zehn Zentimetern gescannt und dann ins Spiel übertragen wurden. Unter den Pisten finden sich klassische Rund- und Ovalkurse genauso wie verwinkelte Straßenrennen mit vertrackten Kurven, die auch optisch weitestgehend der Wirklichkeit nachempfunden sind. Texturen für die Werbeplakate, die Umgebung und den Streckenverlauf scheinen extrem nah an der Realität zu sein.





Links: Die großen Rückspiegel lassen sich individuell für jede Strecke anpassen, um die größtmögliche Übersicht zu gewährleisten. Rechts: In der Box entscheiden Sie sich zwischen einer ganzen Reihe möglicher Manipulationen und Reparaturen am Fahrzeug.

America

Auch die Teams und Fahrer der Rennserie sind komplett mit von der Partie, darunter so bekannte Namen wie Mauricio Gugelmin, der sich schon in der Formel 1 versuchte, und Veteranen wie Al Unser Jr. oder Jimmy Vasser. Jeder der 26 Fahrer läßt sich mit seinem Wagen auswählen, wobei Sie im Gegensatz zum Konkurrenten *F1 Racing Simulation* von Ubi Soft sogar deren Namen ändern dürfen. Zu allen Piloten sowie den Rennställen finden Sie auf der CD zusätzliche Bilder und Informationen.

Force Feedback für Bodybuilde

Sind die passende Strecke und der gewünschte Fahrer erstmal gewählt, sollten Sie sich Gedanken über die Steuerung des Fahrzeugs machen. Grundsätzlich gibt es drei Schwierigkeitsgrade, die sich durch unterschiedliche Fahrhilfen, die Gegnerstärke und Umwelteinflüsse auszeichnen. Im einfachsten Modus dürfen Sie so nützliche Hilfen wie ABS, Lenkunterstützung, automatisches Schalten, Gasgeben und Bremsen aktivieren, die Ihnen im höchsten Schwierigkeitsgrad nicht mehr zur Verfügung stehen. Dann wirken sich auch die unterschiedlichen Untergründe wie Gras oder Sand verheerend aus, die anderen Piloten fahren deutlich stärker, und auch die Temperatur der Rennstrecke beeinflußt den Reifenverschleiß. Da sich alle Hilfen einzeln abschalten lassen, können Sie sich so langsam an den realistischsten Modus heranarbeiten. Eine kleine Fahrschule mit erklärenden Videoclips und Skizzen hilft dabei, die theoretischen Grundlagen zu schaffen. Für die Steuerung empfiehlt sich dringend ein gutes Lenkrad, und auch der Force Feedback-Joystick von Microsoft ermöglicht ordentliche Rundenzeiten, sobald Sie sich daran gewöhnt haben. Die Stärke des Rückschlags läßt sich glücklicherweise einstellen, da die 100%-Markierung auf Dauer nur für Bodybuilder geeignet ist.

Verstellbare Rückspiegel

Legen Sie die ersten Runden ohne Fahrhilfen zurück, merken Sie schnell, wie schwer die hochgezüchteten Boliden zu beherrschen sind. Zu hohe Kurvengeschwindigkeiten, ungewollte Bekanntschaften mit der Streckenbegrenzung oder zu hartes Bremsen führt unweigerlich zu schwindelerregenden Drehern, die wertvolle Zeit kosten. Haben Sie sich jedoch erst einmal an das Fahrverhalten der Wagen gewöhnt, entpuppen sich die Flitzer als wahre Prachtstücke, die sich mit dem richtigen Spiel von Gas und Bremse hervorragend um die Kurven bugsieren lassen. Die Beherrschbarkeit der Wagen ist somit ähnlich gut wie bei *F1 Racing Simulation*, wobei aufgrund der anderen Bauweise der Boliden und der engeren Strecken der Schwierigkeitsgrad etwas höher liegt. Die Künstliche Intelligenz der Computergegner ist überraschend hoch, da diese nicht stur auf der Ideallinie bleiben, sondern auch gekonnt liegengebliebenen Fahrzeugen ausweichen und vor allem auch Sie vorbeilassen, wenn Sie deutlich schneller sind und überholen wollen. Das ändert sich aber je nach Schwierigkeitsgrad, so daß Sie teilweise arg um jeden Platz zu kämpfen haben. Die Fahrstärke der anderen Fahrer läßt sich übrigens außer über die drei Schwierigkeitsgrade umständlich von Hand editieren, was sich aber nur auf deren Geschwindigkeit auswirkt. Um die Gegner im Blick zu haben, helfen zwei ausreichend

Im Vergleich

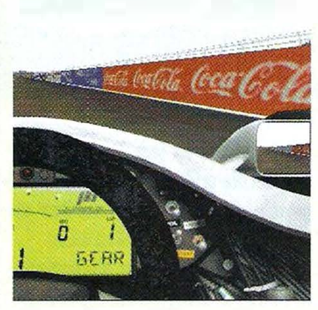
Spiel	Wertung
F1 Racing Simulation	95%
CART Precision Racing	87%
IndyCar 2	79% (neu)
Andretti Racing	71%

Mit der neuen Referenz *F1 Racing Simulation* von Ubi Soft kann *CART Precision Racing* trotz guter Grafik und hohem Realitätsgrad nicht ganz mithalten. Details wie fehlender Wetterumschwung während des Rennens, das Drehen um die Mittelachse und die fehlende Atmosphäre der Formel 1 verfrachten den Newcomer auf Rang 2. Das abgewertete *IndyCar Racing 2* von Papyrus ist mittlerweile schon recht betagt, doch immer noch eine ordentliche Simulation der amerikanischen Rennserie, wenn auch nicht so komplex wie *CART Precision Racing*. EAs *Andretti Racing* ist deutlich actionlastiger und eignet sich mehr für eine schnelle Runde zwischendurch als für längere Rennen.



3D-Karten & Performance

CART Precision Racing verlangt je nach grafischer Qualität einiges an Hardware, doch ist es im Gegensatz zu Ubi Softs *F1 Racing Simulation* auch ohne 3D-Grafikkarten spielbar. Die niedrige VGA-Auflösung erscheint heutzutage nicht mehr zeitgemäß, doch wer nur einen kleinen Pentium ohne Zusatzhardware besitzt, kann zumindest flüssig spielen. Für Super VGA benötigen Sie in jedem Fall einen Pentium 166 oder schneller, doch erst mit einer guten 3D-Karte genügt die optische Darstellung heutigen Ansprüchen. In unserem Test gab es zwischen den Chipsätzen Voodoo und Riva 128 keine Unterschiede in der Leistung oder der Grafik. Die ausschließlich über Direct 3D angesprochenen Chips filterten anstandlos Texturen und sorgten für einen angenehm flotten Bildaufbau. Bei anderen Grafikchips kann es je nach Rechner und Treibern Probleme geben, muß aber nicht. Als Beispiel dafür dient der ATI Rage 3D-Chip, der sich beharrlich weigerte, das Spiel im Vollbildmodus laufen zu lassen und auch die Texturen nicht filterte. Erstaunlicherweise war der größte Vorteil der 3D-beschleunigten Version gegenüber der reinen Software-Darstellung die optische Qualität, nicht aber die Geschwindigkeit der Grafik, die sich nur minimal unterschied. Sollte Ihre 3D-Grafikkarte beispielsweise das bilineare Filtering oder transparente Texturen nicht unterstützen, ist somit der Unterschied gegenüber der Software-Version nicht entscheidend.



Mit den Voodoo-Chips von 3Dfx Interactive lief CART über Direct 3D tadellos. Auffallend sind die gefilterten Texturen, glattere Kanten und ein leichter Geschwindigkeitsvorteil gegenüber der Software-Version.



Mit dem ATI Rage 3D lief das Spiel nur im Fenster, zeigte keine Transparenzeffekte und war genauso schnell wie die Software-Version. Bei anderen älteren 3D-Chips können ähnliche Probleme auftreten.



Karten mit dem Riva 128 lieferten exakt die selben Ergebnisse wie die 3Dfx-Konkurrenz. Auch die Geschwindigkeit der Grafik war gleichauf, nur das Filtering erscheint nicht ganz so verwaschen.



Ohne 3D-Hardware ist die SVGA-Grafik deutlich pixeliger, aber nur unwesentlich langsamer. Störend wirkt sich die fehlende Transparenz des Rauchs aus, der nur grob gerastert dargestellt wird.

große Rückspiegel, deren Winkel Sie sogar verändern dürfen, um mehr Übersicht zu erhalten. Wie sich Veränderungen auswirken, erfahren Sie generell über den Button „Testlauf", der Sie ohne Umwege zu einer Probefahrt schickt.

In der Box: Alle Schrauben locker

Wie in allen professionellen Rennserien müssen Sie auch bei *CART Precision Racing* den Verlauf eines Rennens in der Box vorherbestimmen. Da das Herumschrauben an Federung, Getriebe, Motor oder vielen anderen Komponenten nicht jedermanns Sache ist, liefert Microsoft für jeden Kurs eine Beispiel-Einstellung mit, die sich nicht nur gut benutzen läßt, sondern auch Einblicke in das Tunen der Fahrzeuge vemittelt. Gute Leistungen in den beiden höheren Schwierigkeitsgraden erzielen Sie mit der Standardeinstellung natürlich nicht, so daß Sie sich in jedem Fall Gedanken über die Abstimmung des Fahrzeugs machen müssen. Auch hier genügt ein Mausklick, um auf der Strecke zu landen und die neue Einstellung gleich in der Praxis zu testen. Eine umfangreiche Hilfedatei unterstützt Sie dabei in der Vorgehensweise, so daß Sie nach etwas Einarbeitungszeit keine Probleme mehr mit Begriffen wie Sperrdifferential oder Pi-Analyse haben sollten. Alle Änderungen dürfen natürlich für jede Strecke oder jeden Streckentyp individuell gespeichert werden. Während des Rennens lassen sich zusätzlich Optionen wie die Gewichtsverteilung oder der Ladedruck verändern.

Spinning in the rain

Schon in der ersten Kurve offenbart Microsofts neue Vorzeige-Simulation eine Besonderheit: Bei jedem Radeinschlag dreht sich der Blickwinkel des Fahrers Richtung Kurve. Dadurch entsteht sofort das



Beim Einlenken in eine Kurve bewegt sich das Cockpit Richtung Kurvenmitte, um Ihnen das optimale Anschneiden der Kurve zu erleichtern.

Gefühl, wie Schumis amerikanisches Pendant über den Asphalt zu heizen, und Sie haben es so leichter, die Kurve richtig anzufahren. Wen dieses Feature aus welchen Gründen auch immer stört, darf es natürlich im Realismus-Menü abschalten. Dort finden Sie auch eine ganze Reihe von Optionen, mit denen Sie sich das Leben leichter oder auch noch schwerer machen können. Aktivieren Sie beispielsweise die Boxenstopps, müssen Sie auch mit Schäden nach Karambolagen und dergleichen rechnen. Die Wetterbedingungen reichen von Sonne über Bewölkung bis hin zu Regen, doch ändern sich diese leider nicht während des Rennens. Die Auswirkungen bekommen Sie aber in jedem Fall zu spüren, so daß Sie das Setup entsprechend vor dem Rennen ändern müssen.

Seit *POD* gehört die Unterstüt-



Beschädigungen an Ihrem Fahrzeug werden nicht per Sprachausgabe, sondern über einen eingeblendeten Text am unteren Bildschirmrand angezeigt.

Paintkit

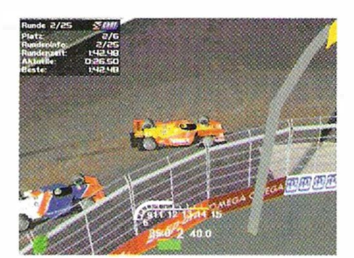
Was bei anderen Rennspielen meist erst nachträglich und für gutes Geld feilgeboten wird, hat Terminal Reality schon jetzt kostenlos ins Internet gestellt. Mit dem Paintkit gestalten Sie auf vergleichsweise einfache Art und Weise die Karosserie der Boliden neu. Ein simples Malprogramm genügt, und schon kann sich unser PC Games-Flitzer an die Spitze setzen. Das nur wenige Kilobyte große Tool finden Sie unter: `http://cart.gamestats.com/pkit.exe`



Im Handumdrehen wird mit dem Paintkit aus Mark Blundells Flitzer der schnittge PC Games-Bolide.



Auf den engen Pisten lassen sich Kollisionen oft nicht vermeiden. Geduldiges Warten auf eine Überholchance ist lohnenswerter als riskante Aktionen.



Die vielfältigen Kameraperspektiven lassen den Eindruck entstehen, eine Fernsehübertragung zu verfolgen.

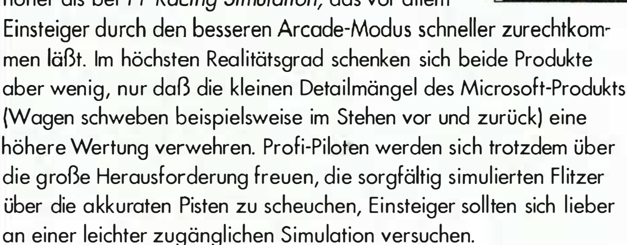
zung von 3D-Grafikkarten bei Spielen dieser Art einfach zum guten Ton, und auch Microsoft verzichtet nicht auf die fleißigen Helferlein. Auf einen bestimmten Chipsatz wollte man sich nicht festlegen lassen, sondern unterstützt über die Schnittstelle Direct 3D die meisten Hardwarebeschleuniger. Mit den erhältlichen Karten, die Chips von 3Dfx Interactive (Voodoo Graphics) und nVidia (Riva 128) besitzen, gab es in unserem Test aber keine Probleme und sehr gute Ergebnisse. Die zahlreichen Texturen und die akkurat nachgebildeten Strecken flitzen flott über den Monitor und reichen fast an die Qualität von *F1 Racing Simulation* heran. Kleine Fehler wie durchdrehende Hinterreifen beim Bremsen mit 30 Stundenkilometern oder die arg pixelige Gischt fallen nicht allzusehr ins Gewicht. Ohne 3D-Karte sieht die Grafik unter SVGA deutlich grobkörniger aus, *CART Precision Racing* bleibt aber weiterhin gut spielbar. Reicht der Turbo Ihres Rechners aber nur für 320x200 Pixel oder nur wenige Details, bleibt der Spielspaß auf der Strecke.

Kerniger Motorsound

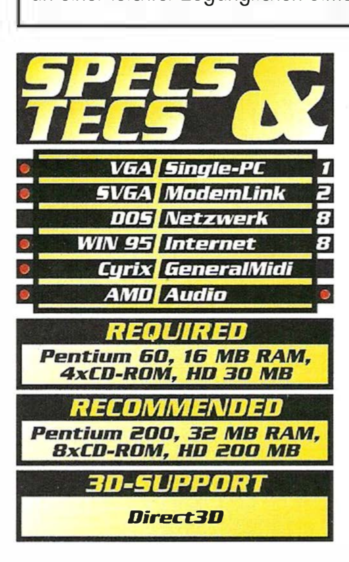
Auch soundmäßig sollten Sie gut ausgestattet sein: Schaufelt Ihre Karte nur maximal 8 Bit über den Port, rauscht es gewaltig in den Boxen. Erst mit 16 Bit Auflösung klingen auch das hervorragende Brummen des Motors mit all seinen Schaltgeräuschen und die Doppler-Effekte beim Überholen anderer Autos so richtig echt. Sollte Ihnen das Fahren alleine gegen den Computer zu langweilig sein, dürfen Sie jederzeit gegen einen Freund antreten, sofern ein Modem zur Verfügung steht. Haben Sie sogar Zugriff auf ein Netzwerk, dürfen bis zu acht menschliche Spieler gleichzeitig ihre Runden ziehen, das gleiche gilt für Microsofts Internet Gaming Zone, über die Sie weltweit gegen andere Piloten antreten können. Das Einrichten eines Spiels geschieht problemlos mit wenigen Mausklicks, und auch die Spielgeschwindigkeit geht nur unmerklich in die Knie. Einen kleinen Nachteil müssen Sie aber in Kauf nehmen: Eine komplette Saison läßt sich nicht starten, sondern maximal ein ganzes Rennwochenende. Dennoch ist *CART Precision Racing* in diesem Punkt Ubi Softs *F1 Racing Simulation* voraus.

Florian Stangl ■

Statement



CART Precision Racing ist zweifellos die beste Simulation der IndyCar-Serie. Grafisch auf der Höhe, begeistern vor allem die detaillierten Soundeffekte und das hervorragende Handling der anspruchsvoll zu steuernden Flitzer. Die Einarbeitungszeit ist ungleich höher als bei *F1 Racing Simulation*, das vor allem Einsteiger durch den besseren Arcade-Modus schneller zurechtkommen läßt. Im höchsten Realitätsgrad schenken sich beide Produkte aber wenig, nur daß die kleinen Detailmängel des Microsoft-Produkts (Wagen schweben beispielsweise im Stehen vor und zurück) eine höhere Wertung verwehren. Profi-Piloten werden sich trotzdem über die große Herausforderung freuen, die sorgfältig simulierten Flitzer über die akkuraten Pisten zu scheuchen, Einsteiger sollten sich lieber an einer leichter zugänglichen Simulation versuchen.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Rennspiel	
Grafik	89%
Sound	93%
Handling	88%
Multiplayer	89%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 100,-

Immer wieder versuchen Softwarehersteller, aus den etablierten Standards auszubrechen und ihre Programme mit absonderlichen und bizarren Ideen zu füllen. Werden solche Elemente nur vereinzelt eingesetzt, stiftet dies im allgemeinen Verwirrung unter den Spielern. Zum Spielprinzip erhoben, kann das Chaos durchaus reizvoll sein.



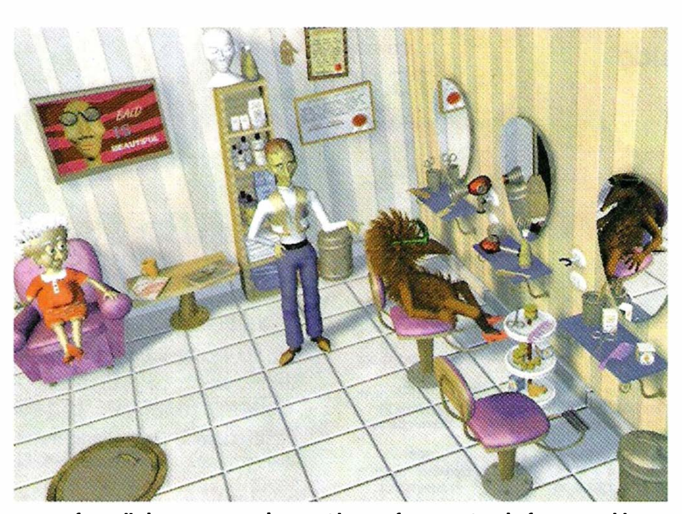
Granny

Altes Eisen

Die Vorgeschichte läßt bereits erahnen, was den Spieler in *Granny* erwartet: Der größenwahnsinnige und möglicherweise mißhandelte Haushase hat die alte Villa der Familie Kroton in ein Paralleluniversum entführt, und die verkalkte Oma namens „Oma" vermißt seitdem ihr geliebtes selbstgeschriebenes Kochbuch. Mit ihrer fliegenden Waschmaschine begibt sie sich daher auf die Suche nach dem Buch und ihrer Familie. Doch in *Granny* ist nichts, nicht einmal die Hintergrundgeschichte, wie es scheint: In Wirklichkeit hat Omas Sohn das Haus samt der verhaßten Familie an den Hasen und seine Kumpane verkauft, um in den gelobten Karnickelwelten ein neues Leben anzufangen...

Versuchsreihe

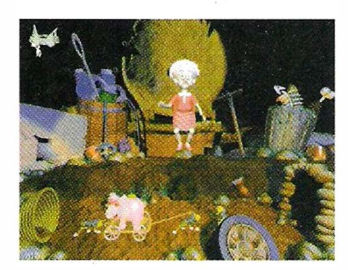
Um Haus und Kochbuch vor dem Hasen und seinen Freunden zu retten, steuert der Spieler die Oma durch eine sehr groß ausgefallene Spielwelt. Diese besteht aus sieben Planeten unterschiedlichster Größe, die jeweils ein eigenes Thema haben. Eine Müllhalde findet sich dort ebenso wie ein S&M-Studio oder eine schlichte Straßenlaterne. Anfangs macht das Adventure noch einen recht normalen Eindruck: Man sammelt alle Gegenstände ein, sucht Geheimtüren und ist mit logischen Puzzles beschäftigt, wie beispielsweise die Verwendung eines Stuhls, um an ein hohes Regal zu gelangen. Doch schon bald zeigt sich, welcher Art das Spiel eigentlich ist: Der Ausgang eines Bildschirms befindet sich zum Beispiel hinter einer überdimensionalen Toilettenbrille, in deren Deckel ein kleines Loch ist. Mit einer Schaufel gräbt man nun im benachbarten Abfalleimer herum, bis sich etwas Müll in diesem Loch verfängt. Am vorderen Bildrand laufen einige Ameisen vorbei, die ein Sparschwein



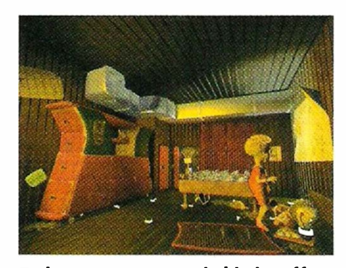
Dieser freundliche Friseur wirbt mit Glatzen für sein Geschäft. Die Igeldame hat sich davon offensichtlich nicht beeindrucken lassen.



Etliche Planeten beinhalten (natürlich unlogische) ArcadeSpiele.



Die gelben Ameisen helfen Oma, den Toilettendeckel herunterzuklappen.



Zieht man an einer Schublade, öffnet sich statt dessen eine andere.

Statement



Einzelne unlogische Rätsel sorgen bei Adventure-Spielern für Verdruß. Ausschließlich unlogische Rätsel zu verwenden, könnte möglicherweise ein amüsantes Spiel erzeugen, bei *Granny* ist dieser Versuch jedoch mißglückt. Ständig nach der Trial&Error-Methode vorgehen zu müssen, ist schlimm genug, wenn dabei jedesmal die zeit- und nervenraubenden Animationen stören, geht der Spielspaß allzu schnell flöten.

hinter sich herziehen. Legt man nun ein Winkeleisen in deren Weg, klettern sie auf einer zuvor bereitgelegten Nadel die Toilette hinauf, fressen den Müll und klappen dabei die Toilettenbrille herunter. Omis Weg zum nächsten Bildschirm, in dem ein joggendes Känguruh seine Kreise zieht, ist frei.

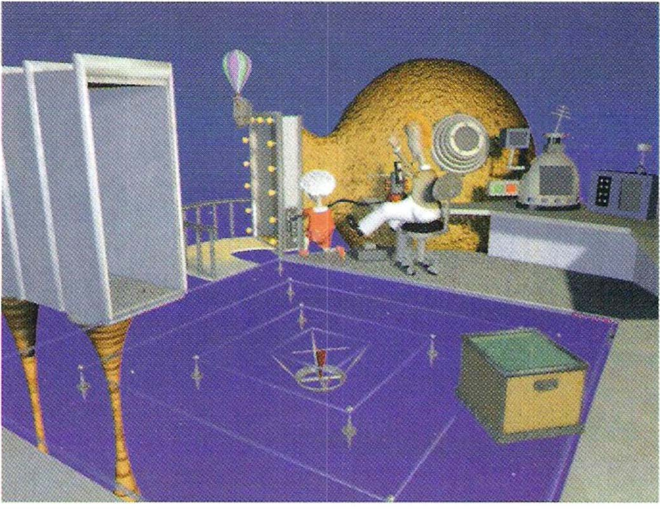
Kombinatorik

Kaum eines der Rätsel – wenn man von denen am Anfang des Spiels absieht – läßt sich auf logische Weise lösen. Nur wenn man versucht, alles falsch zu machen, hat man eine Chance auf Erfolg. Aber was ist unlogischer: einen Kleiderbügel vor die Toilette zu legen, ein Pornoheft oder doch die Nadel? Es bleibt also nur die Möglichkeit, jeden Gegenstand aus dem Inventar (Omas BH) zu nehmen und mit allen Bildschirmobjekten zu kombinieren. Leider wächst das Inventar schnell an, und erkennbare Hotspots existieren nicht. Daher bleibt einem in vielen Situationen nichts anderes übrig, als alle Gegenstände mit jedem Pixel jedes erreichbaren Bildschirms zu kombinieren. Dabei vergehen schnell einige Stunden, da Oma jedesmal vorberechnete Animationen ausführt und in bedächtiger Weise einen Kommentar abgibt. Einen beherzten Druck auf die Escape-Taste sollte man jedoch unterlassen, denn anstatt die Animationen zu überspringen, stürzt *Granny* dabei bestenfalls ab. Auch zu anderen Gelegenheiten beendet sich das Spiel gerne selbst.

DJ-Ausbildung

Neben den seltsamen Rätseln erreicht *Granny* seine gigantische Spielzeit von gut vierzig Stunden vor allem durch die Größe der Spielwelt. Circa fünfzig Bildschirme groß ist das Universum, das der Hase Mad Rabbit erschaffen hat. Jede einzelne Grafik inklusive der zahlreichen Animationen wurde aufwendig gerendert, daher verteilt sich die Spielwelt auf fünf komplett gefüllte CD-ROMs. *Granny* besteht aus etlichen parallel verlaufenden Rätseln, man kann daher fast jeden Ort besuchen – und ständig die CD wechseln. Durch die vielen Animationen und Sprachsequenzen sowie das Wechseln der CDs macht das Spiel einen unglaublich zähen Eindruck. Wer nicht auf solche Multimedia-Elemente steht, baut schnell so einige Aggressionen auf, die zu abgefahrenen Rätsel und die notorisch unpassenden Kommentare der langsamen Oma wirken dabei nicht eben beruhigend.

Harald Wagner ■



Das Laden der strikt vorgegebenen Bewegungen nimmt viel Zeit in Anspruch. Jedes Detail muß einzeln von CD-ROM geholt werden.

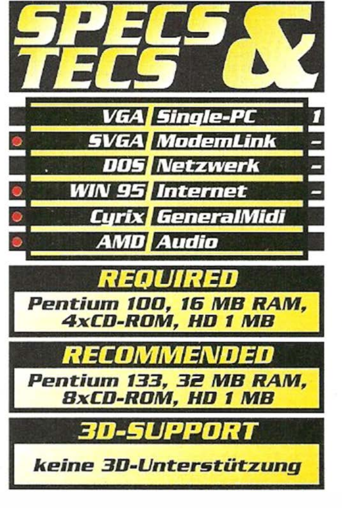


In der Küche der Familie Kroton muß Oma erfahren, daß der bösartige Hase Mad Rabbit ihr innig geliebtes Kochbuch gestohlen hat.

Im Vergleich

Auch *Down in the Dumps* und *Toonstruck* nehmen sich nicht ganz ernst. Im Gegensatz zu *Granny* lassen sich die meisten Rätsel in diesen Spielen jedoch mit gesundem Menschenverstand oder Phantasie lösen. Auch ziehen sich die Konkurrenten nicht durch multimediale Spielereien unnötig in die Länge.

Spiel	Wertung
Blade Runner	92%
Toonstruck	85%
Down in the Dumps	85%
Koala Lumpur	75%
Granny	**58%**



SPECS & TECS

VGA	Single-PC 1
SVGA	ModemLink -
DOS	Netzwerk -
WIN 95	Internet -
Cyrix	GeneralMidi -
AMD	Audio

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 1 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

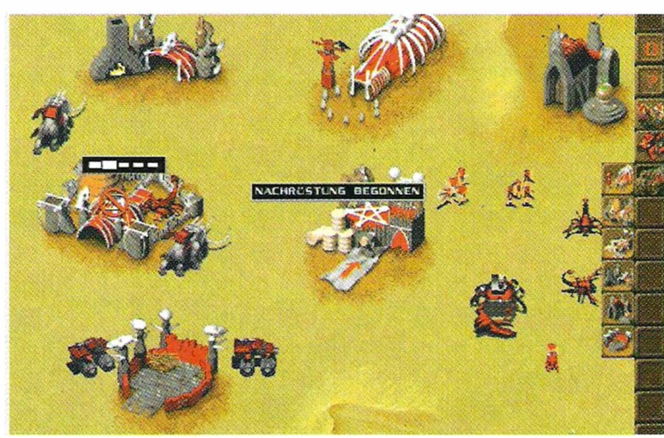
Adventure	
Grafik	86%
Sound	75%
Handling	60%
Multiplayer	-
Spielspaß	58%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Telstar
Preis	ca. DM 100,-

KKND Xtreme

Runderneuert

Statt die Fans von KKND mit einer simplen Missionsdiskette abzuspeisen, nahm sich Electronic Arts sein Endzeit-Echtzeit-Strategical noch einmal gründlich zur Brust. Neben zwanzig neuen Missionen bietet die Xtreme-Variante jetzt echte Win95-Unterstützung und überarbeitete Programmfeatures.



KKND hatte vor rund einem Jahr bereits moderne SVGA-Grafik. An der Präsentation mußte für KKND Xtreme also nichts großartig verändert werden.

Extrem viele Tage sind seit der extrem hohen Bewertung von Beam Softwares *KKND* vergangen, was auf extrem viele Neuerungen in der überarbeiteten *„Xtreme"*-Fassung schließen läßt. Im Direktvergleich mit dem erst kürzlich runderneuerten *C&C Gold* schneidet *KKND Xtreme* – zumindest auf dem Papier – eindeutig besser ab: Neben dem verspäteten Upgrade des Programmcodes auf native Windows 95-Unterstützung wurden den zwanzig neue Missionen beigepackt, die KI wurde einer Überarbeitung unterzogen, und ein zusätzlicher Spielmodus fehltauch nicht. Das klingt gut – wenngleich eine gewisse Verwirrung beim ersten Programmstart nicht ausbleibt. Die zwanzig neuen Missionen wurden nämlich nicht wie erwartet zu zwei Kampagnen zusammengefaßt, sondern tummeln sich einzeln anwählbar im entsprechenden Menüpunkt. Wer sich sein Ticket für die nächste Mission am liebsten im Schweiße seines Angesichts verdient, wird leider enttäuscht.



Für die neuen Missionen wurden nur schmucklose Briefings entworfen.



Immer noch zeitgemäß: Das User-Interface bietet sehr gute Übersicht.

Angsthase, Pfeffernase!

Wenigstens kann die Qualität der Add-on-Levels nicht bemängelt werden: Die zu gleichen Teilen in Survivor- und Mutanten-Missionen aufgesplitteten Erweiterungen sind im Hinblick auf Spielspaß und Schwierigkeitsgrad etwa vom selben Kaliber wie die beiden Kampagnen der 97er-Urfassung (vgl. PCG 3/97). Aufgrund der verbesserten KI lohnt es sich sogar, die alten Episoden noch einmal durchzuspielen. Der Computer verhält sich weniger berechenbar und spart sich seine Armeen für organisierte Großangriffe auf, anstatt jedes Minigrüppchen sofort in den Tod zu schicken. Vorsicht wird jetzt großgeschrieben – und häufig kommt es vor, daß eine stattliche Streitmacht plötzlich unvermittelt kehrtmacht, weil der Computer die gegnerische Verteidigung anfänglich unterschätzt hat. Wer von den vorgefertigten Missionen die Nase voll hat, wird sich über den neuen „Kaos"-Modus freuen, hinter dem sich nichts anderes als das „Skirmish" aus *C&C 2* verbirgt. Der Computer täuscht dabei eine Multiplayer-Partie mit bis zu vier Spielern vor und übernimmt einfach die Steuerung der drei Opponenten. Auch ohne LAN-Netzwerk können auf diese Weise die fünfzehn neuen Multiplayer-Karten erprobt werden, die den Gesamtbestand auf insgesamt 25 Maps anwachsen lassen. Die Liste der Neuerungen ist mit diesen Features bereits komplett abgehandelt. Was *KKND Xtreme* leider immer noch nicht bieten kann, ist eine Schnittstelle für Internet-Partien.

Thomas Borovskis ■

Statement

Obwohl mir KKND vor gut einem Jahr sehr gut gefallen hat, würde ich für zwanzig Zusatzmissionen und ein paar IQ-Punkte bestimmt keine 60-70 Mark mehr hinlegen – zumal man noch nicht einmal in der Lage war, die neuen Levels zu „echten" Kampagnen zu bündeln. Wer KKND noch nicht zuhause hat, bekommt für wenig Geld einen soliden C&C-Konkurrenten.



VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	6
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, 4xCD-Rom, HD 33 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 85 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	75%
Sound	62%
Handling	85%
Multiplayer	80%
Spielspaß	**78%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 69,-



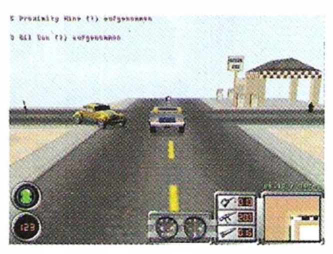
SimCity ist nach wie vor das Aushängeschild von Maxis. Nach diversen Städtepacks, Zusatzlandschaften und Grafikprogrammen gab es mit SimCopter erstmals ein Spiel zum Spiel. Streets of SimCity basiert ebenfalls auf der Städtebausimulation.

Streets of SimCity

Schleichfahrt



Die eckigen Straßenverläufe der Städtebausimulation wurden komplett übernommen. Gewöhnungsbedürftig, aber durchaus liebenswert.



In den Tankstellen kann man seinen Wagen reparieren und aufrüsten lassen. Tanken kann man auch.



Diverse Tuningteile machen selbst aus einem LKW ein Rennfahrzeug.

Bis *SimCity 3000* erscheint, werden noch etliche Monate ins Land gehen, und so freut man sich über jede neue Idee, welche die mühevoll gepflegten Städte von *SimCity 2000* zu neuem Leben erweckt. *Streets of SimCity* gestattet es dem Spieler, durch die Städte zu fahren und nach dem Rechten zu sehen. Von den ständigen Staus der Simulation ist in diesem Spiel aber nichts zu sehen: Maximal acht Fahrzeuge teilen sich die Straßen. Da auch die schönste Stadt für einen Autofahrer bald langweilig wird, hat sich Maxis drei Spieltypen ausgedacht. Zum einen ist der Lieferservice zu nennen, bei dem man herumstehende Kisten auflädt und an anderer Stelle an einen Fußgänger übergibt. Dafür gibt es reichlich Geld, das man in Tankstellen und Waffengeschäften wieder ausgeben kann. Als nächstes gibt es den Action-Modus, bei dem es für jedes abgeschossene Fahrzeug ebenfalls Moneten gibt. Als letztes bietet der Renn-Modus in speziell gestalteten Städten heiße Rennen.

Geisterstädte

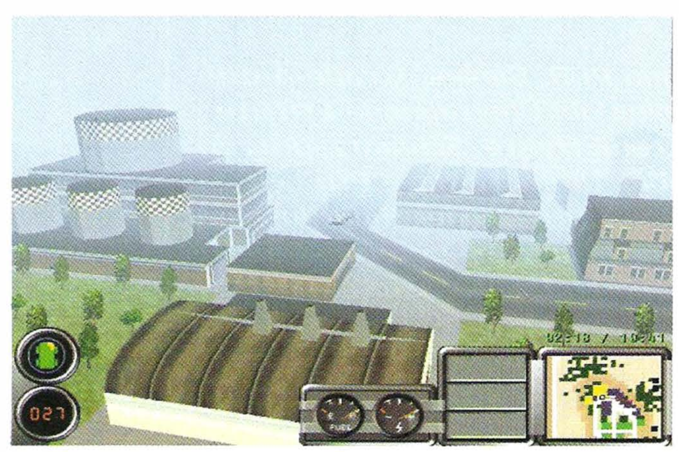
Über fünfzig verschiedene Missionen hat Maxis aus den Kombinationen der drei genannten Modi erzeugt, wobei hauptsächlich der Schwierigkeitsgrad variiert wurde. Mit Hilfe des integrierten Urban Renewal Kits können neue (unbewohnte) Städte erstellt werden, ein weiteres Programm kann diese dann in Rennstrecken verwandeln. Trotz des recht geringen Abwechslungsreichtums ist *Streets of SimCity* spielerisch keinesfalls ärmer als andere actionorientierte Rennspiele. Der eigentliche Wermutstropfen liegt in der Darstellungsgeschwindigkeit: Befinden sich mehr als zwei Fahrzeuge in Sichtweite, sinkt die Bildwiederholrate auch unter Einsatz von 3D-Karten in einstellige Bereiche. Ein genaues Steuern der fünf verschiedenen Fahrzeugmodelle ist dann nicht mehr möglich, und man wird schnell zum Opfer der stets miteinander verbündeten Gegner.

Harald Wagner ■

Statement



Zum Verkürzen der Wartezeit auf SimCity 3000 ist *Streets of SimCity* durchaus geeignet, als eigenständiges Spiel fällt es jedoch durch. Die Grafik ist noch auf dem Stand von *SimCopter*, der Abwechslungsreichtum der Missionen liegt sogar noch weit darunter. Nicht einmal als Rennspiel ist die Software eine ernsthafte Alternative, da die Grafik einfach zu langsam ist.



Dank der stets vorhandenen Sprungfunktion kann man auch vom Auto aus seine detailreichen und arg vernebelten Städte von oben bewundern.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	8
●	Cyrix	GeneralMidi	
●	AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 35MB

RECOMMENDED
Pentium 266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 35 MB

3D-SUPPORT
Direct 3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

Action	
Grafik	35%
Sound	85%
Handling	67%
Multiplayer	45%
Spielspaß	41%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Maxis
Preis	ca. DM 100,-

Perry Rhodan: Operation Eastside

Eastside Story

Mehrere tausend Jahre alt und trotzdem aussehen wie frisch aus dem Ei gepellt – was sonst nur Rex Gildo und Uschi Glas schaffen, hat Perry Rhodan einem Zellaktivatorchip zu verdanken. Und jetzt wird der ewig-junge Titelheld millionenfach verkaufter Science Fiction-Romane sogar noch unsterblicher: FanPro und Spellbound setzen ihm mit einem PC-Strategiespiel ein Denkmal.

Grundwissen Perry Rhodan, Lektion 1: Der Bursche landet 1971 auf dem Mond, entdeckt dort Außerirdische und versöhnt nebenbei die Völker der Erde. Damit legt er den Grundstein für 1.900 Ausgaben jener berühmten Heftchen, in denen allwöchentlich für erschwingliche DM 2,80 die tollkühnen Abenteuer des gar tapferen Astronauten zelebriert werden. Mit Erfolg: Allein Perrys Homepage gehört zu den meistabgerufenen WWW-Seiten. Nach Büchern, Comics, Sammelkarten und Musik-CDs geht nun ein neuer Stern im *Perry Rhodan*-Universum auf: *Operation Eastside*, ein Weltraum-Strategiespiel auf Rundenbasis. Ihre Mission: Einen bestimmten Prozentsatz der „Eastside" zu kolonisieren. In dieser Ecke der Galaxis gibt es eine einstellbare Zahl von Sonnensystemen (maximal 120) mit jeweils einer Handvoll Planeten, die den sechs beteiligten Rassen (für Kenner: Terraner, Arkoniden, Springer, Akonen, Aras, Topsider) unterschiedlich gute Lebensbedingungen bieten.



Wer hat da eben „Populous-Grafik" gemurmelt? Die Kolonien werden auf Schnee-, Wüsten-, Vulkan- und Wald-Planeten gegründet.

Next Generation

Nachdem die ersten Kolonisten auf dem Heimatgestirn gelandet sind, gruppiert man Wohngebäude, Gewächshäuser, Produktionsstätten, Forschungslabors, Raketenbasen, Raumhäfen und Schiffswerften unterschiedlicher Größe auf einer isometrischen Oberfläche nach alter *SimCity*-Manier. Die Anordnung spielt keine Rolle; allerdings sollten Sie möglichst platzsparend bauen, da das Gelände weder abgesenkt noch angehoben werden kann. „Transmitter" befördern die Bevölkerung sowie Konsumgüter und andere Erzeugnisse zu bedürftigen Siedlungen, die zuvor von Landeeinheiten gegründet wurden. Auf Wunsch können Sie sich dann die Verwaltung dieser Filialen von Administratoren abnehmen lassen, die nicht nur eigenverantwortlich Gebäude aufstellen und Ressourcen verteilen, sondern auch nach Gutdünken Raumschiffe konstruieren.

Hoffentlich Allianz-gesichert

Wenngleich die Sternenwelt bei jedem Spielstart zufällig zusammengewürfelt wird, kehrt bald Monotonie in den intergalaktischen All-Tag ein. Denn allzu viele Freiheiten läßt man Ihnen nicht: Die Abteilung „Raumschiff-Design" besteht gerade mal aus vier Schiebereglern für Panzerung, Schutzschirmgeneratoren, Antriebe und Waffensysteme. Nicht nur in diesem Bereich würde sich der Strategiespieler größeren Einfluß und der *Perry Rhodan*-Fan mehr Bezug zu den Romanen wünschen. Denn ob Sie nun die Topsider oder Arkoniden befehligen, merken Sie zumindest optisch kaum, denn jedes Volk stellt



Ein Sonnensystem im Detail: Farbige Balken zeigen die Lebensqualität.



Erbittert wird die Kolonie gegen feindliche Geschwader verteidigt.



Dreh- und Angelpunkt Ihrer Weltraumeroberung: die Brücke. Dort werden Forschungsergebnisse (rechts oben), aber auch „e-Mails" aufgelistet.



Ein unmoralisches Angebot? Ihre Nachbarn wollen Ihnen Lagerbestände im Austausch gegen mühsam entwickelte Technologien andrehen.

exakt dieselben Gebäude auf. Immerhin läßt sich mit friedlich gesonnenen Rassen handeln, indem man zum Beispiel Forschungsergebnisse gegen dringend benötigtes Material tauscht. Sollten Friedensabkommen, Nichtangriffspakte und Allianzen scheitern, liefern Sie sich mit Ihren Feinden Weltraumkämpfe auf 2D-Hexagonfeldern: Sie plazieren die Raumschiff-Flotten, rücken dem Feind rundenweise auf den Pelz und feuern aus allen Rohren – eine taktisch mäßig anspruchsvolle Prozedur, die optional auch automatisch abläuft.

Alleingelassen

„Handbuch lesen!" Diesen Rat muß man vor allem Einsteigern geben, die angesichts des fehlenden Tutorials und einer nicht immer selbsterklärenden Benutzeroberfläche resignieren. An der Steuerung dürften in erster Linie Fortgeschrittene einiges auszusetzen haben. Beispiel 1: Nach Berechnung einer Runde landen Sie stets auf der Brücke, nicht aber im vorherigen Menü – lästig, wenn man lediglich die Fertigstellung eines Gebäude abwarten möchte. Beispiel 2: Manche Bildschirme sind nur über Umwege zu erreichen; wer handeln will, muß stets in die Kolonie-Ansicht wechseln. Beispiel 3: Bestehende Betriebe lassen sich nicht einfach durch leistungsfähigere, größere ersetzen, sondern müssen zunächst einzeln entfernt werden. Beispiel 4: Anstatt Raumschiffe via Drag & Drop zu einem Zielplaneten zu schicken, wird man zum ständigen Wechsel zwischen Flotten-Übersicht und Sternenkarte genötigt.

Work in progress: Der Multiplayer-Modus

Für ein Strategiespiel dieser Art sieht die 640x480 Bildpunkte-Grafik ganz passabel aus, mal abgesehen von den wenigen, nahezu identischen Zwischensequenzen. Im Hintergrund erklingt dazu die eigens für *Perry Rhodan* arrangierte Weltraumoper „Pax Terra" von Filmkomponist Christopher Franke (*Universal Soldier, Babylon 5*) – Prädikat: genial. Bei Redaktionsschluß noch nicht integriert war der Netzwerk-Modus; da hier vor allem die Kampfsequenzen vielversprechende Besonderheiten aufweisen, werden wir diesen Aspekt bis zur nächsten Ausgabe analysieren und die Ergebnisse nachreichen.

Petra Maueröder ■

Im Vergleich

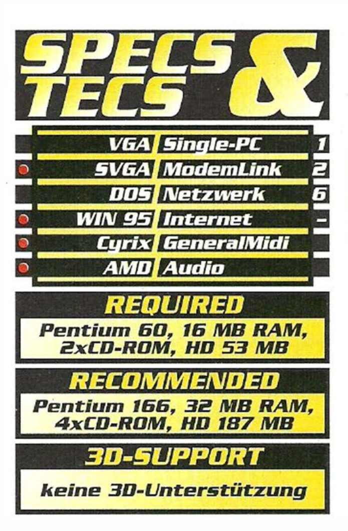
Nicht ganz so nette Grafik, dafür aber viel Tiefgang: Langfristig orientierte Spieler bleiben *Master of Orion 2* treu.

Spiel	Wertung
Master of Orion 2	88%
Pax Imperia 2	74%
Perry Rhodan	67%
Fragile Allegiance	65% (neu)
Deadlock	60% (neu)

Statement



In dieser Besprechung vertrete ich die „Habe *Perry Rhodan* nie gelesen, halte aber das Genre von vornherein schon mal für intereressant"-Fraktion. Kein Problem, schließlich werden keinerlei Vorkenntnisse über „Die größte Weltraumserie" vorausgesetzt. Im Gegenteil: Mit wenigen Modifizierungen könnte man das Programm auch problemlos als „Raumpatrouille Orion: Angriff aus dem All" verkaufen. Eine fundierte Umsetzung, aber mit spärlich dosiertem *Perry Rhodan*-Flair – so sieht das auch Kollege Stangl, bekennender Leser der Saga. Wem empfiehlt man's also, wem rät man ab? *Master of Orion 2*-Profis schweben ohnehin in anderen Komplexitäts-Sphären und brauchen *Operation Eastside* nicht. Dafür fühlt sich der Feierabendspieler recht anständig unterhalten. Doch selbst der wird nach einigen Tagen feststellen: Dies ist kein Programm für die Ewigkeit – dafür hätte es diffizilerer Spielziele und zuschaltbarem Tiefgang bedurft.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	6
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	
●	AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 53 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 187 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie

Grafik	65%
Sound	85%
Handling	60%
Multiplayer	- %
Spielspaß	67%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	FanPro
Preis	ca. DM 100,-



Sentient

Welt der Antike

Blade Runner verwendete als erstes Adventure eine Künstliche Intelligenz für die „Bewohner" einer Spielwelt. Dieses neuartige Spielerlebnis wollen natürlich auch andere Hersteller bieten, Psygnosis' Sentient ist einer der ersten Konkurrenten.

Außerhalb der theoretischen Grenzen des Weltalls wird eine Sonne entdeckt. Nach der Freilegung einer aktiven Kenionenquelle im Inneren des Gestirns wird dort eine Raumstation errichtet, die sämtliche Energieprobleme dauerhaft lösen soll. Leider bricht an Bord eine geheimnisvolle Strahlenkrankheit aus, der Captain wird ermordet, und ein Terrorist treibt auf der Station sein Unwesen. In dieser Situation wird der Spieler an Bord der Raumbasis gebracht und auch gleich von einer spektakulären Explosion begrüßt. Von nun an muß man eigentlich nur noch ums nackte Überleben kämpfen, da die Station in wenigen Tagen in die Sonne stürzen wird. Fünf unabhängige Plots sind in *Sentient* enthalten, in denen man die Krankheit besiegen, den Mord aufklären oder eine Meuterei verhindern kann. Die riesige Station, die mit 60 Personen recht dünn bevölkert ist, bietet dazu zahlreiche, gut versteckte Hinweise.

Statement



In *Sentient* stecken zahlreiche gute Ansätze, die den Spieler beispielsweise durch Zeitlimits bei Laune halten. Auch die noch immer seltene 3D-Umgebung und die wirklich guten Handlungsstränge sprechen für das Adventure. Die groben technischen Mängel lassen diese Qualitäten aber kaum zur Geltung kommen, so daß schnell jeglicher Spielspaß verdorben ist.

Textadventure

Das 3D-Adventure ist in mehrerer Hinsicht recht altbacken ausgefallen. Einerseits ist die 3D-Grafik extrem pixelig und langsam, andererseits ist die Bedienung über Textmenüs und Auswahllisten längst nicht mehr Stand der Technik. Zusätzlich bewegt sich die Spielfigur manchmal selbständig umher, und der Mauszeiger springt in bedächtigen Schritten über den Bildschirm. Auch von den selbständigen Handlungen der Besatzungsmitglieder, die sogar miteinander kommunizieren sollen, ist nichts zu bemerken – sobald der Spieler einen Raum betritt, verfallen sie jedenfalls in Schweigen und geben stets die gleichen Handlungsanweisungen. Immerhin gibt es neun unterschiedliche Lösungswege, die für eine lang anhaltende Motivation sorgen.

Harald Wagner ■



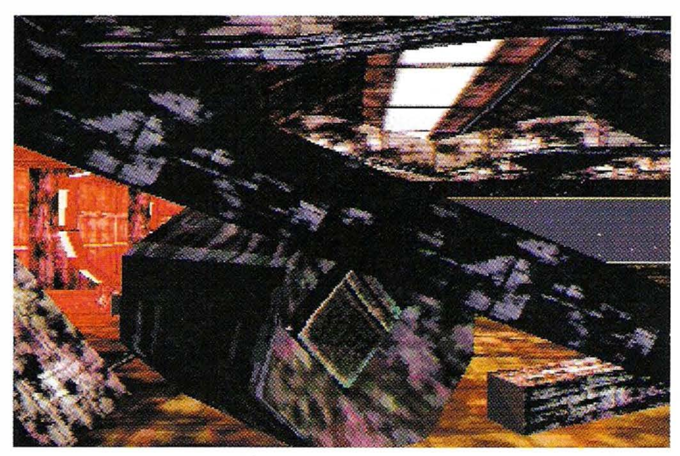
Gespräche, Tätigkeiten und Inventar werden über solche Sprechblasen gesteuert. Die ungenaue Maussteuerung macht die Auswahl zur Glücksache.



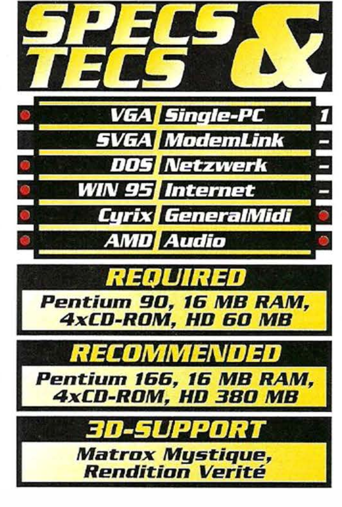
Ist der Spieler „bewußtlos", gerät er in diese hübsch eingerichteten Traumwelten.



Besitzt man eine der unterstützten 3D-Karten, so ist die Grafik-Engine recht schnell.



Die 3D-Engine vergreift sich nur allzu oft gehörig in den Farben, wodurch kleinere Gegenstände sehr schwer auszumachen sind.



RANKING

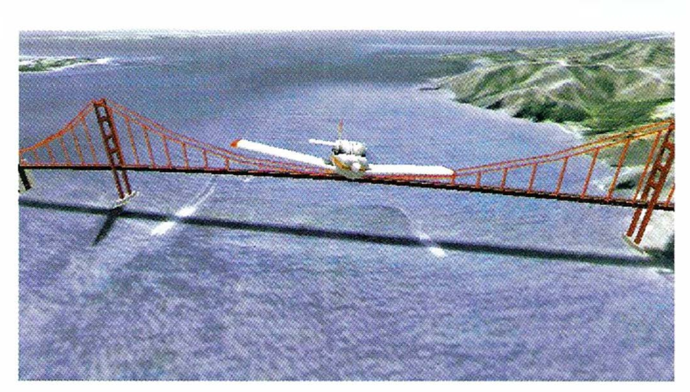
Adventure	
Grafik	30%
Sound	65%
Handling	30%
Multiplayer	-
Spielspaß	47%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 89,95



Über den Wolken...hat man gar schöne Aussichten. Daß die Nachbildung dieses Umstandes ausreicht, um ein erfolgreiches Spiel zu erschaffen, hat Looking Glass bereits mit Flight Unlimited bewiesen. Noch schöner und anspruchsvoller soll der Nachfolger sein, der nun endlich verfügbar ist.

Flight Unlimited 2

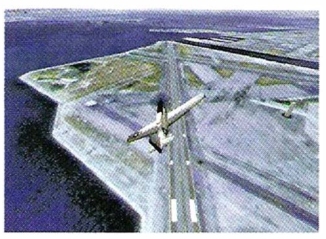
Stadtrundflug



Durch die gemalten Schatten erscheinen die 3D-Objekte nicht als Fremdkörper. Dennoch sind sie schon aus großer Entfernung zu erkennen.



Im Tiefflug fallen die Texturpixel sofort ins Auge, aus größerer Höhe wirkt die Grafik aber sehr realistisch.



Die Wahl der Startbahn wird nicht dem Spieler überlassen: Der Tower meldet die Startbahn über Funk.

Die komplette San Francisco Bay Area wurde auf Basis aktueller Satellitendaten akkurat nachgebildet und alle Flughäfen nennenswerter Größe mitsamt allen spezifischen Funkeinrichtungen auf die Landschaften gesetzt. Fünf Flugzeugtypen stehen dem Spieler zur Verfügung, um die malerischen Gefilde von oben begutachten zu können. Das ist nichts neues, bereits die Vorgängerversion *Flight Unlimited* konnte mit erstaunlich schönen und genauen Grafiken aufwarten. 3D-Objekte waren allerdings Mangelware, so daß sich *Flight Unlimited* (ebenso wie alle anderen zivilen Flugsimulationen) nicht für den Tiefflug eignete. In der neuen Version hat sich das geändert: Brücken, Schiffe, Städte, Sportstadien und vieles mehr findet sich allerorten, so daß sich nun ein Flug über die Sehenswürdigkeiten der amerikanischen Westküste lohnt. 46 Flughäfen streiten sich auf ihren jeweiligen Funkfrequenzen um die Kontrolle der vielen Flugzeuge, deren Flugrouten in Echtzeit berechnet werden.

Beschäftigungsprogramm

Um den Spieler auf Dauer bei der Stange zu halten, hat Looking Glass eine recht gute Flugschule integriert. In sechs Unterrichtseinheiten wird die hohe Schule des Startens und Landens erläutert, vor allem dem Funk wird ein hoher Stellenwert eingeräumt. Außerdem gibt es 25 sogenannte Adventures, in denen der Spieler vorgegebene Aufgaben erfüllen muß. Die Landung auf einem Flugzeugträger gehört ebenso dazu wie eine Instrumentenlandung oder das Fliegen durch einen Orkan. Eigene Adventures lassen sich auf einfache Weise erstellen, Landschaftsobjekte, Flugzeuge oder gar Landschaften aber nicht. *Flight Unlimited 2* ist ein geschlossenes System, für das keinerlei Zusatzpakete geplant sind. Die rechenintensiven Bodenobjekte machen den Einsatz von 3D-Karten fast unumgänglich, aber selbst mit dieser Unterstützung läuft ein Flug durch die Häuserschluchten in Zeitlupe ab.

Harald Wagner ■

Statement



Flight Unlimited 2 ist die schönste zivile Flugsimulation, die momentan erhältlich ist. Die Grafikgeschwindigkeit liegt allerdings teilweise erheblich unter der des *MS Flight 98* und läßt damit keine genaue Steuerung der Flugzeuge zu. Die Komplexität der Simulation liegt ebenfalls unter derjenigen der Mitkonkurrenten, für die es darüber hinaus zahllose Zusatzszenarien gibt.



Nur Gebäude mit mehr als zehn Stockwerken werden dreidimensional dargestellt. Daher kann man sogar mitten in Vororten landen.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 184 MB

RECOMMENDED
Pentium 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 220 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Flugsimulation	
Grafik	81%
Sound	72%
Handling	78%
Multiplayer	- %
Spielspaß	66%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Looking Glass
Preis	ca. DM 100,-

Battlespire

Rätselraten

Daggerfall, das umfangreichste Rollenspiel aller Zeiten, hat trotz aller Proteste der Fans nie deutschen Boden erreicht. Der „kleine Bruder" Battlespire soll durch eine geringere Größe und eine dichtere Story endlich auch in Deutschland den Rollenspielboom einläuten.

Bethesda Softworks wehrt sich energisch gegen die Unterstellung, *Battlespire* sei der Nachfolger von *Daggerfall*. Einerseits will man damit zeigen, daß *Battlespire* nicht die zahllosen Bugs geerbt hat, die Virgin Interactive vor etwa einem Jahr dazu veranlaßt haben, auf eine Veröffentlichung von *Daggerfall* zu verzichten. Andererseits handelt es sich bei *Battlespire* aber fast schon um ein actionlastiges Adventure, so daß sich der Vergleich mit dem Hardcore-Rollenspiel verbietet. Zu Beginn wird der Spieler in ein Verlies geschickt, in dem angeblich nur seine magischen und kriegerischen Fähigkeiten getestet werden sollen. Bald findet er aber Schriftrollen, in denen eine gewisse Vatasha um Hilfe fleht und von Verrat und Aufruhr die Rede ist. Tatsächlich wurde man in das Abenteuer gesendet, um Daedra Lord Mehrunes Dagon zu besiegen. Dieses vierarmige Monster hat den Battlespire besetzt, einen riesigen Turm mit magischen Fähigkeiten, auf den sich die gesamte Staatsmacht gründet.

Zwang zum Denken

Das Spiel ist in sieben Abschnitte unterteilt, die jeweils eine eigene Thematik besitzen. Eine von Geistern bewohnte Gruft ist ebenso zu finden wie eine lauschige Insel oder ein belagertes Schloß. Um den jeweils nächsten Level zu erreichen, müssen etliche Aufgaben gelöst werden. Wie in einem herkömmlichen Adventure findet man durch Gespräche oder schriftliche Aufzeichnungen Hinweise auf diese Aufgaben und deren Lösung. Würde man jeden Raum durchsuchen, jeden Schalter umlegen und jeden beweglichen Gegenstand mitnehmen, könnte man das Ziel allerdings auch erreichen. Hier greift der Rollenspielaspekt: Abhängig von der Körperkraft der Spielfigur kann man nur begrenzte Mengen an Material mitnehmen, Tätigkeiten wie Springen oder Tauchen werden erschwert. Die Räumlichkeiten sind überfüllt mit feindlichen Kreaturen, die dem Spieler meist nichts Gutes wollen. Sie attackieren mit Schwertern und Zaubersprüchen, machen sich unsichtbar oder verbreiten Gift. Ein zielloses Vorgehen ist daher nur selten von Erfolg gekrönt.

Zahlenspiele

Der Begriff Rollenspiel ist in den Ohren der meisten Spieler

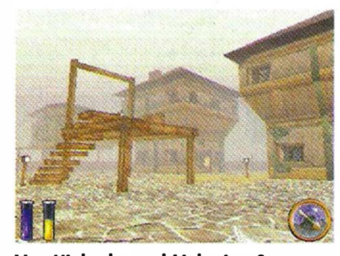


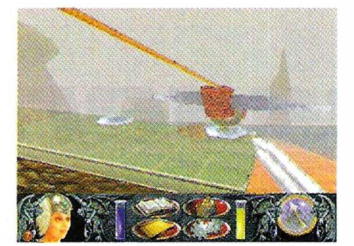
Nutzt man die Beweglichkeit zahlreicher Objekte, kann man sich Zugang zu versteckten Schätzen verschaffen. Stets sollte man die Augen offenhalten.



Ein einfach zu bedienendes Inventory gestattet das schnelle Umziehen und Bewaffnen sowie den Konsum von magischen Tränken.




Von Highcolor und Lightning-System ist in den Städten nicht viel zu sehen.


Riesige Apparaturen lassen sich zum Bauen von Abkürzungen einsetzen.


Erst innerhalb der Häuser und Dungeons kann man die Fähigkeiten der Grafik-Engine erahnen. Schöne Lichteffekte werden durch große Pixel erkauft.

gleichbedeutend mit undurchschaubarer Zahlenalgorithmik, komplizierter Verwaltung einer ganzen Gruppe von Spielfiguren und dem Fehlen eines konkreten Spielzieles. Die meisten Rollenspiele der letzten Jahre bestätigen hundertprozentig diese Vorurteile, lediglich *Lands of Lore 2* konnte in fast allen Belangen den Standard anderer Genres erreichen. Auch *Battlespire* versteht es geschickt, die Rollenspiel-Engine, die in fast identischer Form auch in Daggerfall verwendet wurde, vor dem Spieler zu verbergen. Lediglich zu Beginn des Spiels muß man eine Charakterklasse auswählen, über die spezielle Fähigkeiten wie beispielsweise Zaubern, Schwertkampf oder Schwimmen, aber auch persönliche Eigenschaften wie Stärke, Glück oder Willenskraft bestimmt werden. Entschließt man sich dazu, eine eigene Klasse zu erstellen, eröffnen sich zahlreiche Wahlmöglichkeiten. So kann man sich bestimmte Fähigkeiten erkaufen, indem man auf andere Fähigkeiten, auf bestimmte Waffengattungen oder die Regeneration von Manapunkten verzichtet. Das Aufsteigen des Characters in eine höhere Stufe wurde auf einfache Weise gelöst: Vor jedem Spielabschnitt muß der Spieler hinzugewonnene Bonuspunkte auf seine Fertigkeiten verteilen.

Treuebruch

Man spielt *Battlespire* stets mit nur einer Spielfigur, die ungeliebte Verwaltung einer Partie ist daher nicht zu finden. Dennoch muß man sein Dasein keineswegs als Einzelkämpfer fristen: Zahlreiche Monsterrassen sind von wankelmütiger Natur und lassen sich dazu überreden, die Seiten zu wechseln. Vor allem im dritten Level, in dem fast unsichtbare und vor allem bereits tote Geister die Verliese unsicher machen, ist dieses Feature eine unschätzbare Hilfe. Die übergelaufenen Monster kämpfen fortan für den Spieler, so daß man sich von etlichen Kämpfen fernhalten kann. Weniger verläßlich, aber meist unterhaltsamer sind menschliche Mitspieler, mit denen man ebenfalls das Spiel bestehen kann. Ein Netzwerk vorausgesetzt, können acht Teilnehmer in drei verschiedenen Modi miteinander spielen. Das Deathmatch erinnert stark an übliche 3D-Actionspiele, der kooperative Modus enthält den kompletten Spielinhalt der Solovariante. Mit einem übermächtigen Charakter im ersten Spielabschnitt zu wüten, ist übrigens nicht möglich: Charakter- und Spiellevel müssen auch in diesem Modus identisch sein.

Augenschein

Einen dicken Minuspunkt erhält *Battlespire* für die Grafik. Die Darstellung ist extrem pixelig, auch im hochauflösenden Modus sind die Texturen alles andere als schön. Zudem ist die Darstellung recht langsam. Daß es auch anders geht, beweist Bethesda Softworks mit X-Car (noch nicht in Deutschland erhältlich): Das wesentlich flottere Autorennspiel basiert auf der gleichen Grafik-Engine und unterstützt sogar 3D-Karten. Immerhin wird das Rollenspiel in der (von uns getesteten) fehlerbereinigten Version ausgeliefert, die meisten Bugs der längst erschienenen US-Ausführung bleiben uns daher erspart.

Harald Wagner ■

Statement



Battlespire ist eine gelungene Mischung aus Adventure, Action und Rollenspiel. Aufgrund gut verteilter Hinweise weiß man stets, was zu tun ist, Monster und Fallen sorgen für einen angenehmen Actionreichtum, und dank Magie- und Charactersystem kommen auch Rollenspielfans auf ihre Kosten. Mit der Aufteilung des Spiels in vergleichsweise kleine Einzellevel spricht Bethesda vor allem die Anhänger von Action-Adventures an – die von der langsamen und recht schmucklosen Grafik allerdings schwer enttäuscht sein dürften.

Im Vergleich

Lands of Lore 2 und sogar das um Jahre zu spät erschienene DSA 3 zeigen, daß eine zeitgemäße Grafik auch im Rollenspielsektor möglich ist. Battlespire erreicht nur eine Grafikqualität, die vor etwa vier Jahren aktuell war – dies schlägt sich wegen der Actionlastigkeit auch in der Spielspaßwertung nieder.

Spiel	Wertung
Lands of Lore 2	90%
Darggerfall - The Elder Scrolls	87%
DSA 3 - Schatten über Riva	85%
Battlespire	**77%**
Betrayal in Atara	77%

Specs & Tecs

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 191 MB

RECOMMENDED
Pentium 266, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 191 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

Ranking

Rollenspiel

Grafik	50%
Sound	70%
Handling	87%
Multiplayer	89%
Spielspaß	**77%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bethesda
Preis	ca. DM 100,-



Rising Lands: Die Herrschaft der Clans

Weltverbesserer

Kürbisse ernten, Bären züchten, Nashornreiter ausbilden, Heißluftballone steigen lassen, Zirkuszelte aufstellen, Kürbis-Erntemaschinen erforschen – was muß das für ein seltsames Echtzeitstrategiespiel sein, in dem Ihre Untertanen derlei bizarren Hobbys nachgehen?

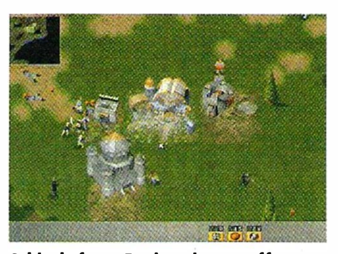


Tausche drei Bauern und etwas Metallschrott gegen 30 Kürbisse: Mit Alliierten lassen sich prächtige Geschäfte zum beiderseitigen Vorteil abschließen.

Wenn sie nicht gerade *F1 Racing Simulation* programmieren, stehen Frankreichs Hersteller gemeinhin im Schatten der US-Konkurrenz. Microids zum Beispiel hat diese unbefriedigende Situation Perlen wie dem unsäglichen Jump& Run *Isnogud* zu verdanken. Das aktuelle Projekt *Rising Lands* ist eine „Zivilisationssimulation in Echtzeit", die mit durchweg gerenderter Grafik (640x480 bzw. 800x600 Bildpunkte) aufwartet und ein bißchen wie *WarCraft 2* aussieht – aber sich dummerweise nicht so brillant spielt. Als Chef der „Blauen" (nicht zu verwechseln mit den Anonymen Alkoholikern) führen Sie Ihr Volk durch 25 knackige Missionen und verbünden sich möglichst bald mit den drei anderen Clans, da Sie nur mit vereinten Kräften eine Chance gegen Mördergilde und Schattenwesen haben. Zu Beginn jedes Einsatzes müssen Sie sich bereits definitiv für ein Forschungsgebiet (Landwirtschaft, Bauwesen, Militär, Religion/ Magie) entscheiden, was während des Spiels einige der 70 „Erfindungen" hervorbringt. Wer Heiligtümer, Kasernen, Bibliotheken, Priester, Helikopter, Flammenwerfer und Bärenreiter haben will, braucht Kürbisse, Steine und Metallschrott. Damit Bauern, Bauarbeiter und Mechaniker das Material automatisch zur „Höhle" bringen, muß zunächst umständlich eine Waypoint-Route per Strg-Taste eingerichtet werden. *Rising Lands* zählt nicht zu den temperamentvollsten Echtzeitstrategiespielen: Neue Einheiten werden einzeln durch ein kompliziertes Verfahren aus angelockten Siedlern rekrutiert – allein die Aufbauphase schleppt sich deshalb schier endlos dahin.



Der unzerstörbare Heißluftballon dient u. a. zum Aufklären der Karte.



Schlachtfest: Eindringlinge raffen unsere Bauern dahin (rechts oben).

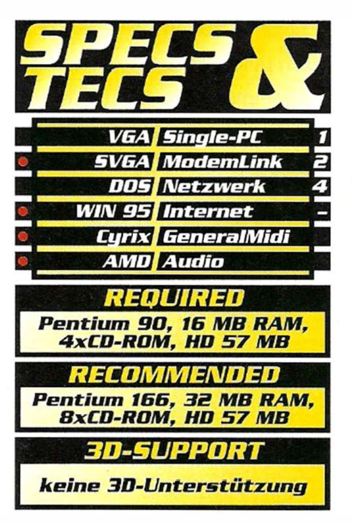
Slow Motion

Immerhin läßt sich die Spielgeschwindigkeit in vier Stufen regulieren. Einige der Spezialitäten von *Rising Lands:* Boote, Markt und Hangar vorausgesetzt, dürfen Sie mit Ihren Verbündeten Ressourcen und Einheiten austauschen. Die Einheiten müssen regelmäßig einen Kürbis verdrücken (sonst sterben sie einen qualvollen Hungertod) und erlangen mit mehr Erfahrung zum Beispiel eine bessere Panzerung oder ein größeres Sichtfeld. Daß man unterm Strich nicht mehr von einer gelungenen *WarCraft 2*-Reproduktion sprechen kann, liegt am schwachen Pathfinding (Einheiten laufen die seltsamsten Umwege oder blockieren sich gegenseitig), der dürftigen Zauberspruch-Auswahl, dem kläglichen Multiplayer-Modus mit seinen fünf Karten und dem fehlenden Editor. Außerdem unschön: Freund und Feind verfügen über exakt dieselben Einheiten und Gebäude wie Sie, was häufig zu Verwechslungen führt.

Petra Maueröder ■

Statement

Rising Lands ist wie Halloween: Jede Menge Kürbisse und ein bißchen gruselig – zumindest, was das Spieldesign angeht. Prädikat: „Steht im Laden, bevor's fertig ist". Mit 2D-Grafik der Sorte „ganz nett", Macken bei KI und Steuerung und krampfhaft eingestreuten „Neuerungen" kann die phantasievolle Microids-Produktion weder dem 2 Jahre alten *WarCraft 2* noch einem *Age of Empires* das Wasser reichen.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 57 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 57 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

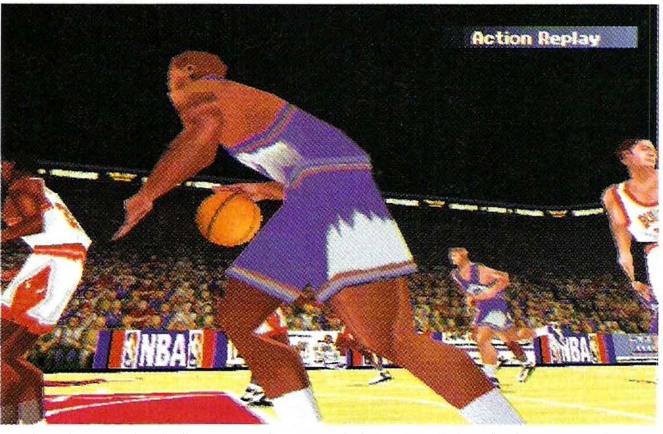
Echtzeit-Strategie	
Grafik	65%
Sound	55%
Handling	60%
Multiplayer	35%
Spielspaß	57%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microids
Preis	ca. DM 90,-

Basketball dürfte mittlerweile die am häufigsten simulierte Sportart sein. Nach mehr als zehn PC-Titeln, die 1997 das Licht der Welt erblickten, ist noch immer kein Ende dieser Flut abzusehen. Auch Segas NBA Action 98 hat seine Daseinsberechtigung.

NBA Action 98

Korbware



Nach jedem spektakulären Spielzug wird dieser in Nahaufnahmen wiederholt. Chick Hearn spricht dazu einen realistischen Kommentar.



Schöne Dunk-ins sind bei NBA Action 98 an der Tagesordnung. Auch seltene Spielzüge wurden integriert.



An den Shirts der Spieler sind sogar deren Namen abzulesen.

Daß die Welt nach den zahlreichen Neuerscheinungen des letzten Jahres immer noch Basketball-Simulationen braucht, hat eine ganze Menge Gründe. Außer den grundsätzlich exorbitanten Hardwareanforderungen ist vor allem die Spielbarkeit zu nennen. Da jeder Spieler seine eigenen Vorstellungen von der optimalen Anzahl an Features hat, kann es das endgültige Spiel wohl niemals geben. Während *NBA Live 98* eine echte Simulation mit hochkomplexer Bedienung und *Space Jam* ein simples Actionspiel ist, versucht sich *NBA Action 98* als Kompromiß. Durch die Anwendung aller Turnierregeln und die sehr ordentliche Spielgestaltung der computergesteuerten Mitspieler kommen Simulationsfans auf ihre Kosten, dem Actiongedanken wird durch eine relativ einfache Bedienung Rechnung getragen. Zwar sind mindestens vier Tasten notwendig, um den Ball erfolgreich in Richtung Korb zu bewegen, im Vergleich mit anderen Spielen dieses Genres ist dies aber eine recht moderate Anzahl.

Slow Motion

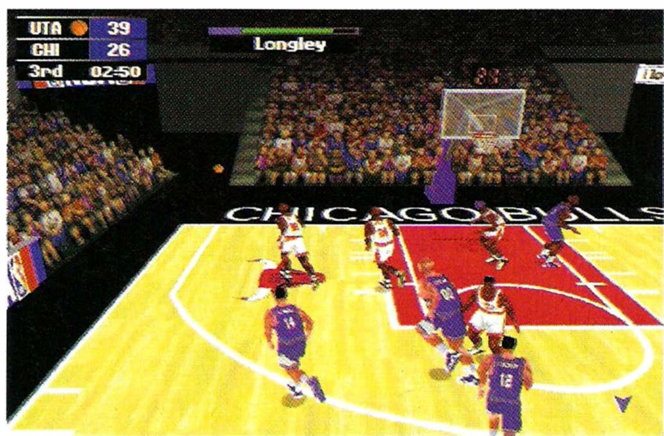
NBA Action 98 ist bestens ausgestattet: Alle 29 NBA-Teams und über 340 Spieler der Saison 96/97 sind mitsamt all ihren Eigenschaften enthalten, zusätzlich erlaubt ein Editor das bequeme Erstellen eigener Spieler. Bei Sportspielen geraten dank des Engagements von Electronic Arts immer mehr die grafischen Qualitäten in den Vordergrund. Auch Segas *NBA Action 98* kann mit voll texturierten Polygonfiguren aufwarten, die im Highcolor-Modus recht realistisch wirken. Die zahlreichen Bewegungsabläufe und „Special Moves" bestimmter Spieler tragen ebenfalls ihren Teil dazu bei. Das einzig nennenswerte Manko des Spiels ist die Geschwindigkeit, mit der die Grafik auf den Bildschirm gelangt: Mehr als 15 Bilder pro Sekunde waren auf der empfohlenen Konfiguration nicht zu messen – für die schnelle Sportart Basketball ein viel zu geringer Wert.

Harald Wagner ■

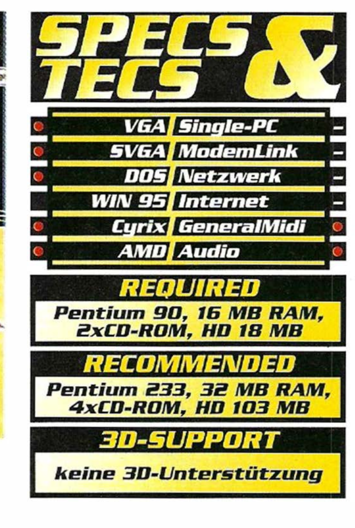
Statement



Für viele Spieler dürfte *NBA Action 98* DIE Lösung sein. Das Spiel von Sega Sports ist einfach zu beherrschen, ohne dabei ins Alberne abzurutschen, und gleichzeitig komplex genug, um Raum für eigene Strategien zu bieten. Damit wäre die Simulation durchweg empfehlenswert, wäre da nicht die im Vergleich zu seinen Konkurrenten etwas schlappe Grafik.



In dem Getümmel in Korbnähe ist oftmals nur Dennis Rodman zu erkennen. Seine lilafarbenen Haare deuten auf die wichtige ????Anspielstation.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC
SVGA	ModemLink
DOS	Netzwerk
WIN 95	Internet
Cyrix	GeneralMidi
AMD	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 18 MB

RECOMMENDED
Pentium 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 103 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Sportspiel	
Grafik	73%
Sound	75%
Handling	60%
Multiplayer	60%
Spielspaß	80%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SEGA Sports
Preis	ca. DM 100,-

Sega Touring Car Championship

Starke Pferde

Sega läßt nicht locker: Ein Spielhallen-Klassiker nach dem anderen landet dank der emsigen Japaner auch auf dem heimischen PC. Sega Touring Car Championship ist der neueste Versuch, die Zocker weg von der Formel 1 hin zu anderen Rennsport-Klassen zu locken. Die PC-Version bietet einige Änderungen gegenüber dem Vorbild aus der Spielhalle.

Gehen Sie gelegentlich mal in eine Spielhalle? Dann wird Ihnen sicher schon *Sega Touring Car Championship* aufgefallen sein, eine beinharte, aber ungemein packende Simulation dieser Rennklasse. Weitab von den hochgezüchteten Edelflitzern der Formel 1 hetzen Sie hier mit PS-starken Tourenwagen über drei Kurse, die dem Fahrer viel Konzentration abverlangen. Vier Boliden stehen zur Auswahl: die allradgetriebenen Alfa Romeo 155V6TI und Opel Calibra V6 sowie die Frontriebler AMG Mercedes C-Klasse und Toyota Supra GT. Jeder Wagen besitzt unterschiedliche Merkmale, was Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Straßenlage betrifft. Je nachdem, welcher Typ Fahrer Sie sind, werden Sie mit den Karossen unterschiedlich gut zurechtkommen. Im Gegensatz zur ebenfalls im Spiel enthaltetenen Arcade-Version gibt es einen speziellen PC-Modus, in dem Sie die Flitzer auch tunen dürfen. So ist es ohne weiteres möglich, den Lieblingswagen noch besser auf die einzelnen Strecken abzustimmen. Angefangen vom Getriebe über die Bremsbalance bis zu den Reifen wird alles manipuliert, was die Fahreigenschaften verändert. Nur so läßt sich auch das Verhalten der Tourenwagen dem des Spielhallen-Vorbilds angleichen. Die Standard-Einstellung unterscheidet sich nämlich deutlich vom gewohnten Arcade-Feeling.



Der Stadtkurs Brickwall Town zeichnet sich durch enge Kurven aus.



Mit dem Replay sehen Sie sich die Rennen noch einmal in Ruhe an.

Nur drei Strecken

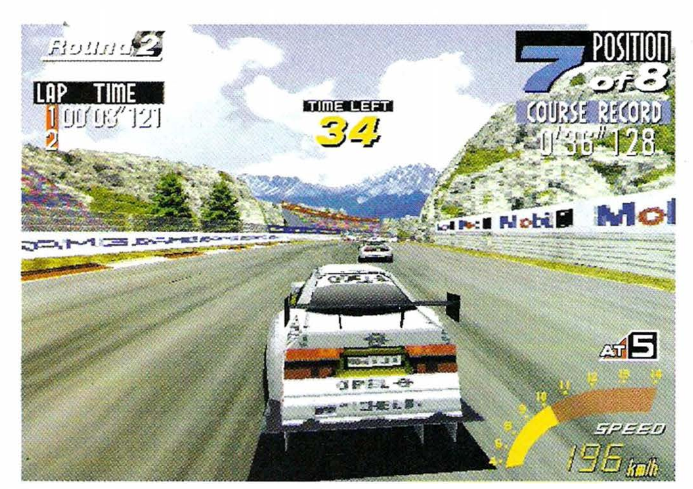
Die drei Rennstrecken hat Sega 1:1 aus der Spielhalle übernommen. Der Country-Kurs sieht zwar sehr einfach aus, da der Parcours sehr breit ist und die Kurven eher harmlos sind, doch auch Ihre Gegner haben es dadurch leichter. Jeder kleine Fehler kann Sie hier den Sieg kosten, weshalb Sie ständig aufs höchste konzentriert sein sollten. Mit deutlich tückischeren Kurven wartet der Kurs Grundwald auf, der sich durch eine Berglandschaft zieht. Hier müssen Sie hervorragend mit Gas und Bremse spielen können, um an die Spitze zu gelangen. Die härteste Prüfung wartet mit Brickwall



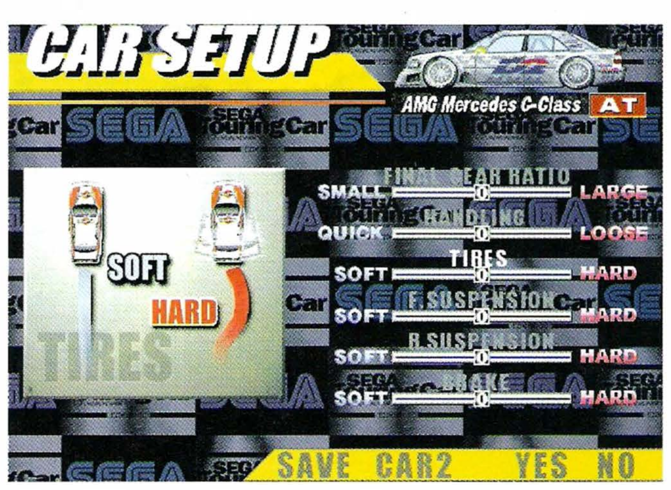
Verwenden Sie nur 256 Farben, läßt die Qualität der Darstellung deutlich nach, was vor allem an den Texturen der Landschaft deutlich sichtbar wird.

3D-Pracht

Leider kommt *Sega Touring Car Championship* ohne die Unterstützung von 3D-Grafikkarten auf den Markt. Der entsprechende Patch ist aber laut Sega schon in Arbeit und soll ein paar Wochen nach der Veröffentlichung kostenlos zur Verfügung stehen. Geht man vom Direct-3D-Patch für Segas *Daytona USA Deluxe* aus (siehe News-Teil), wird die Optik und Geschwindigkeit deutlich verbessert. Wir werden Sie in unserem News-Teil informieren, sobald der Patch erhältlich ist, und ihn natürlich auch auf der PC Games-CD anbieten.



Trotz SVGA und 16 Bit-Farbtiefe sind die Texturen grobpixelig geraten. Die Engine ist aber schnell genug, um auch ohne 3D-Karten flüssig zu spielen.



Neu gegenüber der Arcade-Version sind die Tuning-Möglichkeiten. Hier stellen Sie alle wichtigen Faktoren vom Getriebe bis zur Bremsbalance ein.

Town auf Sie: Schmale Straßen und mörderisch enge Kurven erfordern präzises Lenken und eine exakte Kenntnis des Streckenverlaufs. Obwohl es diese drei Kurse in sich haben, hätten ein paar Zusatz-Strecken nicht geschadet. Je nach Kurs oder Ihrer persönlichen Vorliebe bietet sich eine unterschiedliche Perspektive an: Cockpitsicht inklusive Rückspiegel oder eine Verfolgerkamera, die das Geschehen aus einer erhöhten Warte hinter dem Fahrzeug zeigt.

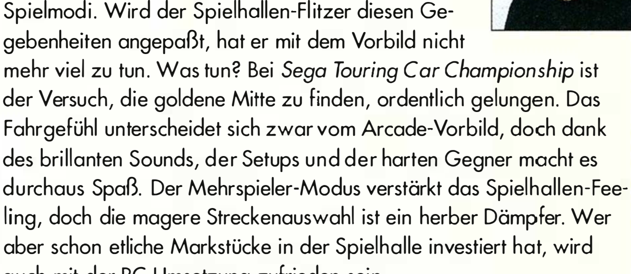
Nichts geht über Force Feedback

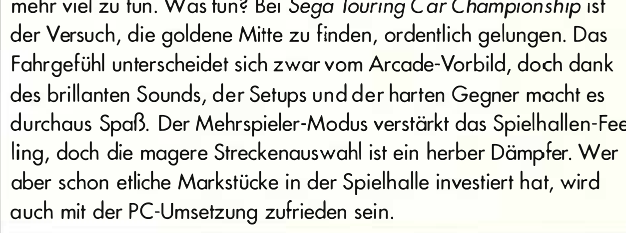
Geht es um Rennspiele, gilt generell der Grundsatz, daß diese am besten mit einem Lenkrad zu steuern sind. Sega *Touring Car Championship* ist jedoch eine Ausnahme, wie unser Test zeigte. Mit der Tastatur brauchen Sie sich erst gar nicht abmühen, denn damit gewinnen Sie keinen Blumentopf. Ein guter, analoger Joystick ist ebenfalls Garant für eher mittelmäßige Resultate, und erst mit einem Lenkrad kommt Fahrspaß auf. Doch der absolute Höhepunkt ist eine Fahrt mit dem Force Feedback Pro von Microsoft. Dank der guten Unterstützung der Force Feedback-Fähigkeiten merken Sie so am allerbesten, wann der Wagen in einer Kurve auszubrechen droht, und fühlen, ob Sie eine Kurve richtig angefahren haben. Während Sie bei den anderen Steuergeräten erst beim Quietschen den Reifen wissen, daß Sie die Ideallinie verfehlt haben, signalisiert der Widerstand des Sticks hervorragend, wie der Wagen liegt. Sie merken damit auch am besten die Auswirkungen der verschiedenen Setups, die Sie vorgenommen haben.

Grafik mau, Sound wow

Grafisch kränkelt *Sega Touring Car Championship* an der fehlenden Unterstützung von 3D-Grafikkarten, die aber nachgeliefert werden soll. Das beste Ergebnis erzielen Sie mit einem Pentium 200, auf dem Sie mit 640x480 Bildpunkten und 65.000 Farben flüssig flitzen dürfen. Darunter müssen Sie auf den VGA-Modus zurückgreifen, wenn Sie weiterhin eine Farbtiefe von 16 Bit genießen wollen. Die beiden Modi mit 256 Farben sind wenig empfehlenswert und erreichen bei weitem nicht den aktuellen Standard der 3D-Engines von Rennspielen. Ein dickes Lob gebührt dagegen dem Sound: Die technolastigen Musikstücke des Arcade-Vorbilds sowie neue Tracks sind absolut gelungen und laden zum schnellen Fahren geradezu ein. Der Motorensound ist erstaunlich differenziert und gehört mit zum Besten, was in letzter Zeit aus den Redaktionsboxen dröhnte. Neben dem aus der Spielhalle bekannten Championship-Modus gibt es zusätzlich die Möglichkeit, alle drei Strecken ohne die Gegner nur gegen die Uhr zu fahren, wahlweise auch mit „Ghosts", also einer Aufzeichnung Ihrer vorherigen Fahrt, als Motivation. Bleibt noch der Mehrspieler-Modus für bis zu acht Teilnehmer, der etwas mehr Spaß macht, als alleine zu fahren, und gut umgesetzt wurde.

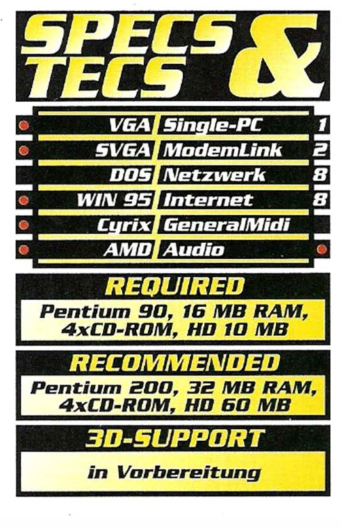
Florian Stangl ■





Statement

Sega steckt in einer Zwickmühle: Arcade-Rennspiele 1:1 auf den PC zu übertragen – das klappt nicht. PC-Besitzer sind verwöhnt von einem dicken Strecken-Paket, Tuning-Optionen und vielfältigen Spielmodi. Wird der Spielhallen-Flitzer diesen Gegebenheiten angepaßt, hat er mit dem Vorbild nicht mehr viel zu tun. Was tun? Bei *Sega Touring Car Championship* ist der Versuch, die goldene Mitte zu finden, ordentlich gelungen. Das Fahrgefühl unterscheidet sich zwar vom Arcade-Vorbild, doch dank des brillanten Sounds, der Setups und der harten Gegner macht es durchaus Spaß. Der Mehrspieler-Modus verstärkt das Spielhallen-Feeling, doch die magere Streckenauswahl ist ein herber Dämpfer. Wer aber schon etliche Markstücke in der Spielhalle investiert hat, wird auch mit der PC-Umsetzung zufrieden sein.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

3D-SUPPORT
in Vorbereitung

RANKING

Rennspiel	
Grafik	70%
Sound	91%
Handling	85%
Multiplayer	80%
Spielspaß	**79%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 70,-



Addiction Pinball

Zweitverwertung

Zwei ambitionierte Programmierer arbeiteten zwei Jahre lang an ihrem Projekt, um den Großen der Sofware-branche zu zeigen, wie eine Flippersimulation auszusehen hat. Mit hochauflösenden Grafiken und realistischem Ballverhalten hätten sie fast alle Konkurrenten übertrumpft.



World Rally Fever ist mit den vielen Rampen und Höhlen etwas verwirrend aufgebaut, bietet aber schnelle Bälle und schwierige Aufgaben.

Wäre in der Zwischenzeit nicht *Pro Pinball: Timeshock!* erschienen, befände sich *Addiction Pinball* sehr einsam an der Spitze der Flippersimulationen. Der große Aufwand, der für die zugrundeliegenden Grafiken betrieben wurde, zahlt sich nämlich aus: Die komplexen Tische wurden für jeweils sechs unterschiedliche Betrachtungswinkel gerendert, die perspektivisch stets korrekt dargestellte Stahlkugel reflektiert an jeder Stelle akkurat die Umgebung. Es werden Auflösungen von 640x40 bis 1.024x768 Bildpunkten unterstützt, dennoch bewegt sich die Kugel meist flüssig über den Bildschirm. Leider kommt es doch manchmal zu „Sprüngen" in der Bewegung. Hierdurch leidet einerseits der optische Eindruck, andererseits ist die Kugel nicht immer genau zu treffen. Dies ist umso bedauerlicher, da dem Spiel eine grandiose Berechnung der Ballphysik zugrunde liegt. Die Kugel bewegt sich extrem schnell und in realistischen Bahnen über den Tisch, Kollisionen werden genau abgefragt.

Statement



Mit zwei guten Tischen, der bildschönen Grafik und der akkuraten Berechnung des Kugelwegs hat *Addiction Pinball* vielen Konkurrenten einiges voraus. Lediglich *Pro Pinball: Timeshock!* dürfte vor allem für Flipperenthusiasten die bessere Wahl sein, da dieses Spiel die Kugel noch flüssiger darstellt – dafür allerdings ein wesentlich behäbigeres Gameplay bietet.

Thematisch

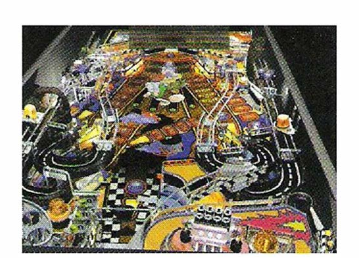
Für die zwei enthaltenen Tische wurden Themen aus Spielen gewählt, die ebenfalls von Team 17 stammen. *World Rally Fever* ist ein extrem schneller Tisch, der sehr genaues Zielen und viel Ballgefühl erfordert. Die zahlreichen Rampen bieten viel Chrom für das Auge und vier Flipper für die Hände. Auch der Tisch *Worms* verfügt über vier Flipper, ist aber dank der stärkeren Neigung wesentlich einfacher zu spielen. Größere Ziele und die großzügige Punktevergabe prädestinieren diesen Tisch für Einsteiger. Beide Tische enthalten verschachtelte Aufgaben, die über die LED-Anzeige erläutert werden. Mehrere Multiball-Modi werden ebenso geboten wie die beliebten LED-Zwischenspiele.

Harald Wagner ■





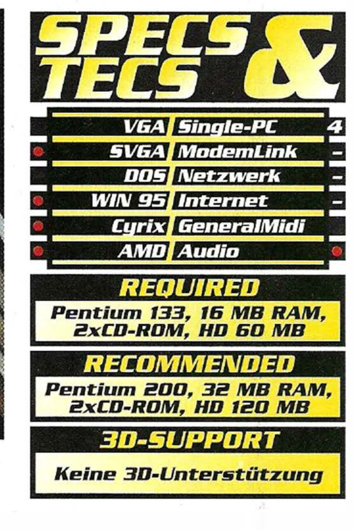
Nur für Schwenkmonitore ist dieser eigentlich sehr übersichtliche Bildschirmmodus zu gebrauchen.



Völlig unspielbar ist der Blickwinkel aus der oberen Ecke des Tisches.



Wie im gleichnamigen Strategiespiel ist es bei Worms die Aufgabe des Spielers, möglichst viele Würmer auf phantasievolle Weise zu vernichten.



RANKING

Flippersimulation	
Grafik	84%
Sound	77%
Handling	80%
Multiplayer	88%
Spielspaß	86%

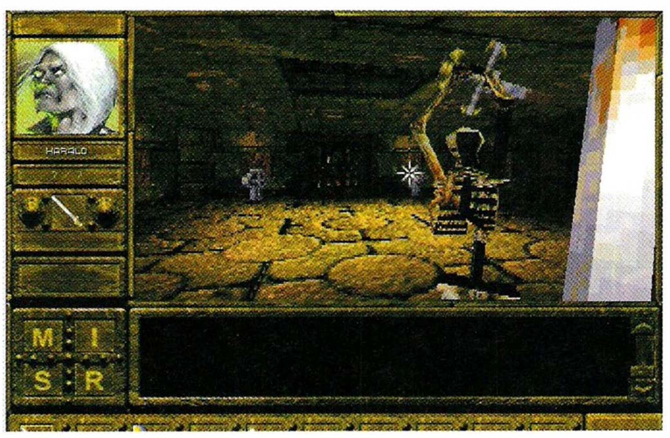
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Team 17
Preis	ca. DM 80,-



Descent to Undermountain

Kammerjäger

Ein Rollenspiel mit zeitgemäßer 3D-Grafik ist seit Ultima Underworld ein Traum zahlreicher Spieler geblieben. Eine der berühmtesten 3D-Engines feiert in Descent to Undermountain Premiere im Rollenspielbereich. Wurden die Wünsche der Spieler endlich erhört?

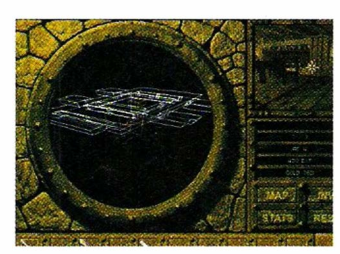


Trotz der meist schlichten Inneneinrichtung ist die Darstellung extrem zäh. Grund dafür könnten die texturierten Polygonmonster sein.

Das 3D-Actionspiel *Descent* ist seit langem Inbegriff für freie Bewegungen in alle drei Dimensionen, die optisch ansprechend und vor allem schnell auf dem Monitor dargestellt werden. Diese populäre Grafik-Engine hat Interplay für sein neuestes Rollenspiel verwendet, auch im spielerischen Bereich wurde kräftig geklotzt. So basiert das Spielsystem auf der *AD&D*-Spielwelt *Forgotten Realms*, auch die Arithmetik und die Charaktererstellung wurden nach den bewährten Regeln des Spezialisten TSR gestaltet. Einen entscheidenden Punkt hat Interplay jedoch vergessen: das Spiel mit Inhalt zu füllen. Der Held begibt sich in die Stadt Waterdeep, um dem Magier Khelben zu dienen. Dieser lobt hohe Geldbeträge für denjenigen aus, der ihm bei der Monsterbekämpfung in den städtischen Dungeons hilft. Knapp 30 Missionen erhält man nacheinander von Khelben, jedesmal gilt es, eine einzige Aufgabe zu lösen. Ein bestimmtes Monster zu vernichten, einen Gegenstand zu suchen oder ein Gespräch mit einem Höhlenbewohner zu führen, beschäftigt den Spieler jeweils höchstens eine Stunde. In den Dungeons finden sich zwar Schalter, Hebel und Schlüssel, die Zugang zu weiteren Räumlichkeiten eröffnen, ansonsten wurde bei der Inneneinrichtung aber gespart. Waffen oder Zaubersprüche sowie magische Gegenstände sind nur sehr selten zu finden, dafür aber jede Menge Geld, mit dem man auf dem Marktplatz solche Gegenstände zu Festpreisen erstehen kann. Unterhaltungen mit den NPCs (Non-Player-Characters) sind meist kosmetischer Natur, im allgemeinen dienen die 50 Monsterrassen lediglich als Gegner im Kampf.



Selbst gegen schwache Monster können Kämpfe verletzungsfrei, aber auch tödlich enden.



Die 3D-Automap wird durch parallele Linien sehr schnell unübersichtlich.

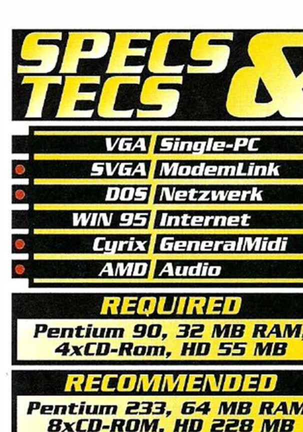
Aktuelle Herbstfarben

Auffälligstes Ärgernis ist die 3D-Engine. Die Dungeons und Monster werden extrem langsam dargestellt, die Grafiken bestehen dabei lediglich aus einigen Brauntönen, und ständig bleibt man mit den unsichtbaren Körperteilen an Mauervorsprüngen und Möbeln hängen. Wie aus der schnellen *Descent*-Engine eine derart bedächtige und farbarme Grafik herauszukitzeln ist, wird wohl Interplays Geheimnis bleiben. Ebenfalls unbefriedigend sind die zufällig errechneten Schäden, welche die Spielfigur erleidet. Springt man beispielsweise von einer etwa zwei Meter hohen Mauer herab, kann es durchaus passieren, daß man das Zeitliche segnet. Beim nächsten Versuch an gleicher Stelle vermeldet das Spiel einen Sturz von fünf Metern, man kommt aber ungeschoren davon. Ähnlich unausgewogen gestalten sich auch die Verletzungen, die man durch Fallen oder in Kämpfen erleidet.

Harald Wagner ■

Statement

Eine langsame, pixelige und farbarme Grafik ist man als Rollenspieler längst gewöhnt. Auch lineare Lösungswege, unlogische Rätsel und kaum nachvollziehbare Berechnungen sind häufig zu finden. Die Kombination all dieser Phänomene ist aber nicht mehr nachzuvollziehen und ein sehr enttäuschendes Erlebnis, das keines der beiden Prädikate *Descent* und *AD&D* verdient hat.



RANKING

Rollenspiel	
Grafik	40%
Sound	73%
Handling	65%
Multiplayer	- %
Spielspaß	20%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 99,90



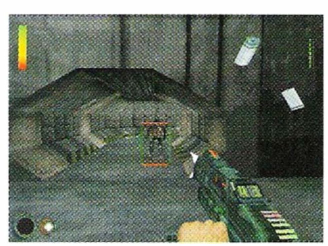
Lifeforce Tenka

Bio-Müll

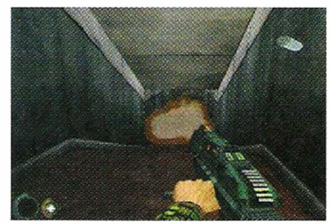
Die Erde ist hinüber, und auf den Kolonien sieht's auch nicht besser aus. Zumindest Held Tenka hat Ärger mit der Firma Trojan, die ruchlose Bioniden fabriziert. Tenka muß also die Bio-Killer samt ihrer Company meucheln, um im mit Abstand schlechtesten 3D-Actionspiel der letzten Monate zu bestehen.

Was passiert, wenn ein mittelmäßiges PlayStation-Spiel für den PC umgesetzt wird, zeigt *Lifeforce Tenka* von Psygnosis deutlich. Ja, es kann noch schlimmer kommen. Wurden schon beim Konsolentitel die Steuerung und das öde Spielprinzip bemängelt, sind angesichts der Pentium-Version drastischere Worte angebracht. Zuerst ein paar Sätze zur wahrlich ausgeklügelten Hintergrundgeschichte: Irgendwann in der Zukunft ist die Erde mal wieder vergiftet, die Bewohner flüchten auf die Kolonialplaneten. So auch Joey Tenka, der aber auf Etruvius 328/B landet, wo die unglaublich ruchlose Firma Trojan sogenannte Bioniden fabriziert, die gar schreckliche Kämpfer sein sollen. Klar, daß Tenka dem ein Ende bereiten muß und deshalb mit seiner kleinen Waffe unerschrocken durch irgendwelche Gänge strolcht und alles fleißig abballert. Ob der gute Tenka daran Spaß hat oder warum in aller Welt er sich in der optisch langweiligsten Fabrik aller Zeiten aufhält, werden wir wohl nie erfahren. Der Spieler jedenfalls hat wenig zu lachen. Das fängt bei der Grafik an, die zwar von 320x200 Pixeln bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten alle Auflösungen anbietet, aber schon bei Super VGA in 16 Bit auf einem Pentium 200 ins Schwitzen gerät. Wo allerdings der Unterschied zwischen 256 und 65.000 Farben sein soll, liegt ebenso im Dunkeln wie der größte Teil der Levels. Die Texturen sind farbarm, manche Gegner dagegen Bonbon-bunt und die Explosionen unverständlicherweise grob gerastert. Läßt man die optische Kampfansage der Programmierer außer acht, beißt man angesichts der katastrophalen Steuerung vor Verzweiflung ins Keyboard. Die Sichtsteuerung mit der Maus dürfen Sie getrost abhaken, und da Sie zum Zielen oft nach oben und unten blicken müssen, sorgt die träge Tastensteuerung für ständigen Frust. Selbst mit der höchstmöglichen Empfindlichkeit haben Sie ständig das Gefühl, durch eine zähe Masse zu waten, die alle Bewegungen hemmt. Das eigentliche Spiel beschränkt sich auf die Elemente Ballern und Suchen. Der blaue Schlüssel öffnet die blaue Tür, dahinter finden Sie den gelben Schlüssel für das gelbe Tor und so weiter. Echte Überraschungen gibt es keine, und auch das Waffenarsenal besticht weder durch grafische Effekte noch durch eine besonders originelle Auswahl. Mittels herumliegender Power Ups rüsten Sie die Knarre mit mehr Feuerkraft auf oder gönnen sich Raketen und Minen. Die Sounduntermalung ist gleichfalls eher bescheiden, und einen Mehrspieler-Modus suchen Sie auch vergeblich.

Florian Stangl ■



Durch Power Ups wird die Standardwaffe mit besserer Feuerkraft und einer höheren Schußfrequenz ausgestattet, um gegen die stupiden Gegner zu bestehen.



Ob Sie Tenka mit 256 oder 65.000 Farben spielen, ist relativ egal. Schöner wird es mit 16 Bit Farbtiefe auch nicht.

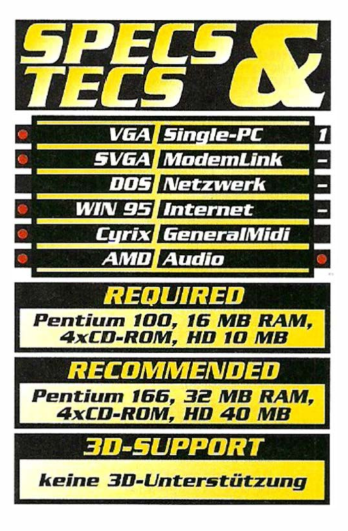


Die fliegenden Bonbons zeichnen sich durch stupide Angriffsmuster aus, die dank der unerträglichen Steuerung trotzdem zu einem Problem für den Spieler werden können.





Eigentlich erübrigt sich jeder weitere Kommentar, denn *Lifeforce Tenka* ist so überflüssig wie ein Festplattencrash und fast genauso teuer. Drückt man im wahrsten Sinn des Wortes beide Augen zu, wäre die Grafik gar nicht mal das größte Problem, doch angesichts der völlig vermurksten Steuerung drängt sich die Frage auf, wer das Spiel bei Psygnosis eigentlich durch die Qualitätssicherung rutschen ließ. Oder gab's gar keine?



SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	-
DOS	●	Netzwerk	-
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	●
AMD	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

3D-Action	
Grafik	25%
Sound	15%
Handling	5%
Multiplayer	-
Spielspaß	10%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 80,-

Croc – Legend of the Gobbos

See you later

Die Grenzen zwischen den Genres verschwimmen immer mehr, und so könnte Argonaut Software das verspätet erschienene Croc auch dem derzeit so beliebten Action-Adventure zuschreiben. Trotzdem bleibt das englische Softwarehaus so ehrlich und bezeichnet Croc als das, was es schließlich ist: ein Jump&Run!

Schließlich kann das Jump&Run-Genre erstmals seit langer Zeit wieder Zuwächse verbuchen, da *Pandemonium!* und *Bug Too!* dem ewigen 2D-Einerlei ein Ende bereitet haben. Bewegte sich der Held in dem erst wenige Monate alten Spiel noch auf einer gefalteten und zusammengerollten Fläche, kann der Spieler bei *Croc* alle drei Dimensionen wirklich nutzen. Im Konsolenbereich ist dies längst Standard, auf dem PC ein fast einzigartiges Feature.

Waisenkind

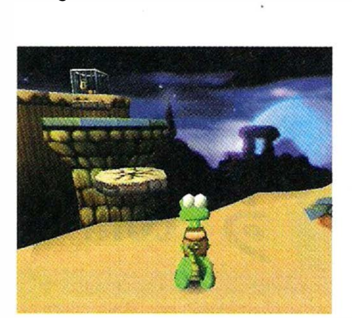
Croc ist ein Krokodil, das kurz nach seiner Geburt in einen Korb gelegt und auf einem Fluß ausgesetzt wurde. Wie es das Schicksal will, wird Croc an ein von Gobbos bewohntes Ufer geschwemmt und dort liebevoll aufgenommen. Die kleinen Pelztierchen sind ein überaus friedliches Volk und haben nur einen echten Gegner: Baron Dante. Dieser riesige Unhold ist es eines Tages leid, den Gobbos bei ihren Feiern zusehen zu müssen, und schlägt zu. Die Tiere des Tals verwandelt er in bösartige Ungeheuer, und alle auffindbaren Gobbos sperrt er in Käfige. Croc wurde glücklicherweise von Dante übersehen, und so macht sich das Krokodil auf, die Gobbos zu befreien.

Inneneinrichtung

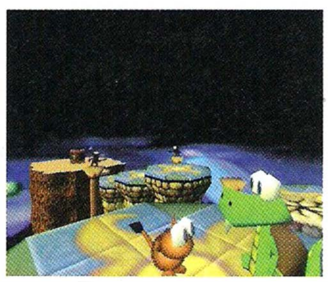
Die Spielwelt ist in vier Inseln mit zahlreichen Levels unterteilt, die sich wiederum in einzelne Räume gliedern. In jedem Level muß Croc fünf Gobbos befreien, um den Ausgang zum nächsten Level öffnen zu können. Die Gobbos befinden sich an schwer zugänglichen Stellen, daher muß Croc sein gesamtes Bewegungsrepertoire einsetzen. Er kann Lavaflüsse und Abgründe überspringen, Kisten mit Bonuspunkten zertrampeln oder senkrechte Wände erklimmen. Gegen die relativ seltenen Gegner kann sich Croc mit einem Schwanzschlag zur Wehr setzen. Gefährlicher als die gegnerischen Kreaturen ist das Leveldesign. Bewegliche Plattformen, zerbröselnde Felsen und tiefe Abgründe sorgen dafür, daß der Spieler Croc genau steuern und schnell reagieren muß. Dennoch sollte man sich die Zeit nehmen und sich umsehen. An gut versteckten Stellen finden sich nämlich Bonusgegenstände, mit denen man in einen zusätzlichen Raum gelangt und weitere Gobbos befreien kann. Hat man alle vier Inseln abgeklappert und sämtliche Geheimnisse erforscht, so gelangt man auf eine fünfte Insel, wo weitere Belohnungen warten.

Lara Krok

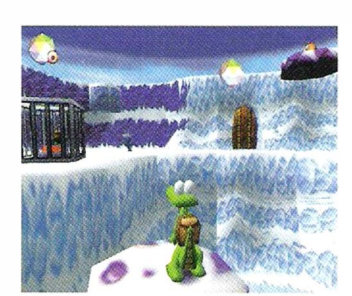
Im Gegensatz zu vielen anderen Jump&Run-Spielen geht es bei *Croc* nicht darum, im Eiltempo durch die Levels zu rennen, Hindernisse zu überspringen und dabei möglichst viele



Die schwebende Plattform vor Croc zerbricht nach wenigen Sekunden.



Jeweils fünf dieser pelzigen Gobbos muß man in einem Level finden.



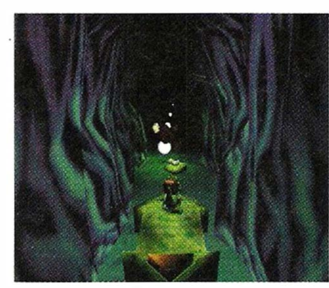
Jeder bekämpfte Gegner verschwindet, um gleich wieder aufzutauchen.

Gegner zu vernichten. Vielmehr besteht die Herausforderung des Spiels darin, den verzwickten Aufbau der relativ kleinen Levels zu durchblicken und den Widrigkeiten der Dreidimensionalität zu entgehen. Nebenbei müssen Gobbos, Boni und Schlüssel gesucht werden, um überhaupt voranzukommen. Insofern ähnelt *Croc* durchaus einem Action-Adventure, auch wenn man auf echte Waffen verzichten muß.

Konsolenniveau

Technisch ist *Croc* auf der Höhe der Zeit. Da das Spiel auch auf dem Sega Saturn und der Sony PlayStation erscheint und dort auf reichlich Konkurrenz trifft, blieb Argonaut Software nichts anderes übrig, als ein technisches Meisterstück abzuliefern. Die Kamera schwebt Croc hinterher und sorgt dafür, daß die Spielfigur und wichtige Teile der Umgebung stets sichtbar bleiben. Die überaus niedliche Landschaft ist mit Brücken, Flüssen, Katapulten und vielem mehr bestens eingerichtet, dennoch trifft man spätestens auf der dritten Insel nur noch auf bekannte Elemente. Die Steuerung „federt nach", mit etwas Übung kann man Croc aber sehr exakt durch das Gobbotal lenken. Ein Gamepad mit vier Knöpfen sollte man sich für *Croc* schon gönnen, die Tastatursteuerung ist nicht jedermanns Geschmack. Die schwungvolle Musik gehört mit zum Besten, was jemals bei einem Jump&Run zu hören war, in über 40 Musikstücken wird das *Croc*-Thema phantasievoll variiert.

Harald Wagner ■



Zu jedem Landschaftstyp wird eine passende Musik gespielt.

Manchmal führen nur Brücken wie diese über ein Hindernis.



In solchen Landschaften führt jede falsche Bewegung zum Lebensende.

Auf der tief verschneiten Winterinsel muß man sich umgewöhnen: Die Steuerung funktioniert auf den Eisflächen völlig anders.

Auflösungen

Acht verschiedene Auflösungen für SVGA-Karten und etliche 3D-Grafikkarten werden direkt unterstützt. Eine solch universelle Grafik-Engine hat natürlich ihren Preis: Sie gehört nicht zu den schnellsten und auch nicht zu den schönsten ihrer Art.











Statement

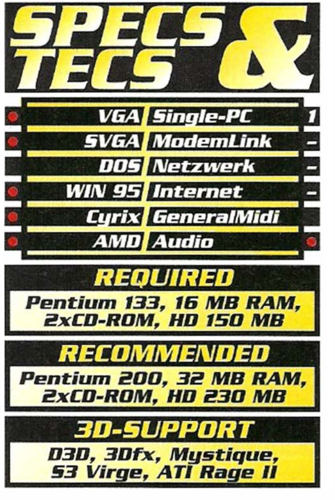
Im Bereich der dreidimensionalen Jump&Runs ist *Croc* auf dem PC völlig konkurrenzlos. Gegen die sehr gute Grafik und die ausgezeichnete Musik kommen Veteranen wie *Sonic 3D* nicht an. Der angenehm hohe Schwierigkeitsgrad und die versteckten Räume laden lange Zeit zum wiederholten Spielen ein.



Im Vergleich

Argonauts *Croc* ist sowohl grafisch als auch akustisch voll auf der Höhe der Zeit. Zwar ist das Spiel nicht so „jumpig" wie die meisten seiner Mitbewerber, die völlige Bewegungsfreiheit in alle drei Dimensionen und die liebevoll gestalteten Figuren gleichen dieses Handicap aber mehr als aus.

Spiel	Wertung
Sonic 3D	60%
Super Bubsy	70%
Hercules	78%
Croc	**86%**
Pandemonium!	90%



RANKING

Jump&Run

Grafik	80%
Sound	91%
Handling	73%
Multiplayer	- %
Spielspaß	**86%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Argonaut
Preis	ca. DM 80,-

Jack Nicklaus 5

Golfkrieg

Im Vertrieb von Electronic Arts befindet sich mit PGA Tour Golf längst eine großartige Golfsimulation. Daß dennoch Accolades Jack Nicklaus 5 mit aufgenommen wurde, könnte ein Indiz für die herausragenden Qualitäten des Konkurrenten sein.



Einige Löcher werden mittels Video und Sprachaufzeichnung genauestens erklärt. Für unerfahrene Golfer birgt dies wichtige Hinweise.

In der Tat macht der fünfte Vertreter der *Jack Nicklaus*-Serie einen sehr guten Eindruck. Zehn Golfkurse, drei verschiedene Abschlagmethoden, Grafikauflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten und frei plazierbare Kameras lassen des Golfers Herz höher schlagen. Mit dem enthaltenen Kurs-Editor lassen sich mit relativ geringem Aufwand eigene Kurse erstellen oder verändern. Zusätzlich verspricht Accolade, Hunderte von weiteren Kursen auf der Internet-Site anzubieten. Zu den Schlägen des Spielers gibt der CBS-Sportreporter Gary McCord treffende Kommentare ab – meist dürften diese jedoch recht bissig ausfallen, denn *Jack Nicklaus 5* ist alles andere als einfach zu spielen.



Statement



Mit *Jack Nicklaus 5* ist Accolade und Jack Nicklaus Productions kein Meilenstein gelungen. Die Steuerung ist zu sensibel und die Grafik weder schön noch schnell. Die Bedienung ist dank verschachtelter Menüs und etlicher Tastenkombinationen alles andere als intuitiv. Auch die offenbar nur symbolische Darstellung der Flugbahn macht dem namensgebenden Profigolfer leider keine Ehre.

Handicap

Hat man erst einmal den richtigen Menüeintrag gefunden, der die gewünschte Abschlagmethode festlegt, muß sich der Spieler von seinen Gewohnheiten trennen. Sowohl der Mousemeter genannte Schwung mit der Maus als auch der 3-Klick-Stil reagieren erheblich sensibler auf Ungenauigkeiten als entsprechende Methoden konkurrierender Programme. Um ähnliche Erfolge wie die computersimulierten Mitspieler zu erreichen, bedarf es daher sehr viel Übung. Die notwendige Motivation wird dem Spieler nicht einfach gemacht, da *Jack Nicklaus 5* eine erstaunlich magere Grafik bietet. Konnte die Vorgängerversion noch mit den Spitzenreitern des Genres mithalten, wirken die aktuellen Grafiken doch sehr kahl und leblos. Die für die Spielfiguren verwendeten Grafiken und Animationen wirken künstlich, und die Ballflugbahn unterscheidet sich bei den verschiedenen Kamerawinkeln signifikant. Immerhin kann die Grafik ein gutes Gefühl für die Unebenheiten des Kurses vermitteln, auch die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten für die Schlagvarianten dürften dem Simulationsfan wichtiger als die Schönheit der Darstellung sein.

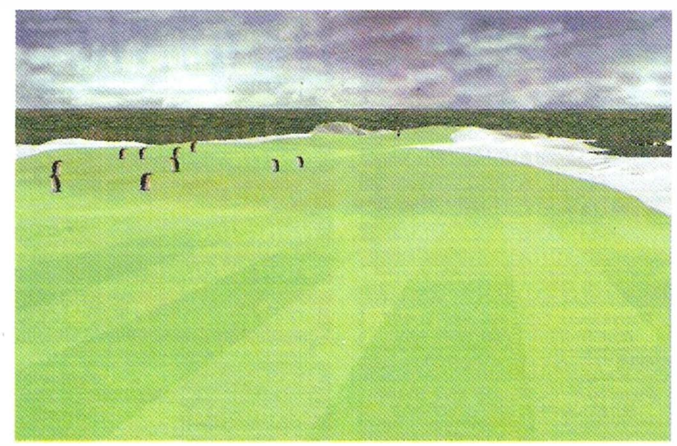
Harald Wagner ■



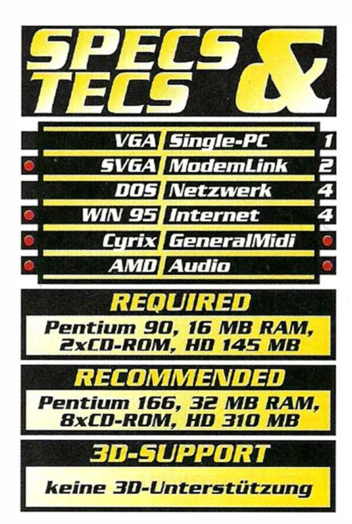
Mit dem Editor lassen sich aufwendige Kurse erstellen, der Aufwand ist jedoch nicht zu unterschätzen.



Diese Fahne gehört zu den extrem wenigen animierten Objekten in Jack Nicklaus 5.



Der Golfkurs Arctic Fantasy besteht glücklicherweise aus nur einem einzigen Loch. Die Pinguine reagieren nicht auf Treffer mit dem Golfball.



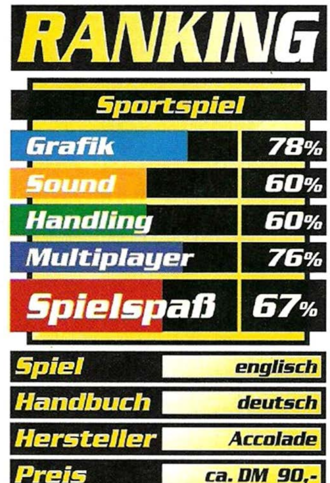
SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1	
• SVGA	ModemLink	2	
DOS	Netzwerk	4	
• WIN 95	Internet	4	
• Cyrix	GeneralMidi	•	
• AMD	Audio	•	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 145 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 310 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung



RANKING

Sportspiel	
Grafik	78%
Sound	60%
Handling	60%
Multiplayer	76%
Spielspaß	67%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Accolade
Preis	ca. DM 90,-

Weil's den Zinn-Orks aus Warhammer Epic 40.000 auf den Wohnzimmertischen zu eng wurde, sind sie seit neuestem auch auf dem PC-Monitor präsent. Anders als Ikarions Demonworld kommt die Umsetzung des Science Fiction-/Fantasy-Tabletops jedoch ohne Hexagon-Landschaften aus.

Final Liberation

Untergang der Titanen

Die Orks sind und bleiben die Buhmänner der Fantasy-Welt – wo sie auftauchen, gibt's garantiert Ärger. Im *Warhammer*-Universum ist das nicht sehr viel anders, auch wenn die verwandten Tabletop-Systeme *Warhammer 40K* und *Warhammer Epic 40.000* (allesamt von der Firma Games Workshop) nicht im Mittelalter, sondern im 41. Jahrtausend zu Hause sind. Tabletops – das sind aufwendige Strategiespiele mit handlackierten Metall-Miniaturen, die man nach komplexen Regeln gegeneinander „kämpfen" läßt. Aufgrund der Komponenten Sammeln, Anmalen, Fachsimpeln und Spielen erfüllen Tabletops zweifellos das Kriterium eines ausgewachsenen Hobbys. Wird das Ganze für den PC umgesetzt, bleibt davon allerdings „nur" ein ganz gewöhnliches Strategiespiel auf Rundenbasis übrig – aber das kann es in sich haben, wie *Final Liberation* beweist. Story, Figuren und Spielregeln orientieren sich dabei an der Tischvorlage.



Praktisch: Per Tastendruck wird automatisch das nächste Ziel anvisiert. Bauwerke lassen sich auf Wunsch transparent einblenden.

Veteranen bevorzugt

Ausgangssituation: Die Waa-Orks haben den Planeten Volistad eingenommen, und jetzt sind die Ultramarines des Imperiums gefordert, um die 35 Bezirke zurückzuerobern. Welche Route Sie einschlagen, sprich: in welcher Reihenfolge Sie benachbarte Regionen erobern, bleibt Ihnen überlassen. Für jede eroberte und gehaltene Provinz schreibt man Ihnen Ressourcenpunkte gut, mit denen Sie nach jedem Gefecht einkaufen gehen können; Armeen lassen sich in andere Sektoren verlegen, falls die Orks einen ihrer berüchtigten Gegenangriffe starten. Überlebende Figuren aus vorherigen Schlachten gewinnen an Erfahrung und damit Kampfstärke, dürfen repariert und auf die Regimente (bestehend aus vier Kompanien) beliebig umverteilt werden. Vor der eigentlichen Auseinandersetzung plazieren Sie Ihre Einheiten – darunter Infanterie, Artillerie, Kavallerie und Titan-Kampfroboter – in einer vorgegebenen Zone, ehe abwechselnd rundenweise gezogen wird. Die zoombaren Schlachtfelder bestehen überraschenderweise nicht aus Hexagons, sondern aus quadratischen Kacheln; das isometrische Gelände ist zudem mit Hügeln, Kratern und Gebäuden ausgestattet, die den Vormarsch der Armeen bremsen und das Sichtfeld einschränken.

Moralpredigten

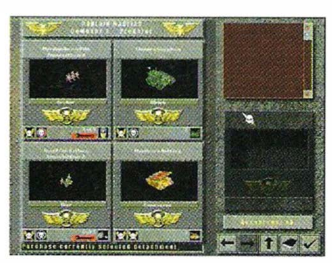
Eine Schlacht gilt erst dann als beendet, wenn der Moralwert einer Partei auf Null sinkt. Dieses Punktepolster schmilzt um einige Punkte, wenn beispielsweise eine komplette Kompanie ausradiert wird. Treffer und bedrohliche Situationen steigern zudem den Faktor „Unterdrückung", der jeweils für die dazugehörige Kompanie gilt. Ab einem bestimmten Unterdrückungswert besteht die Gefahr, daß sich einzelne Exemplare aus dem Staub machen. Die Aktionspunkte regeln wie



Auf der Karte von Valistad wählen Sie das Territorium aus, das Sie als nächstes erobern möchten. In der unteren Leiste werden die Regimente aufgeführt.



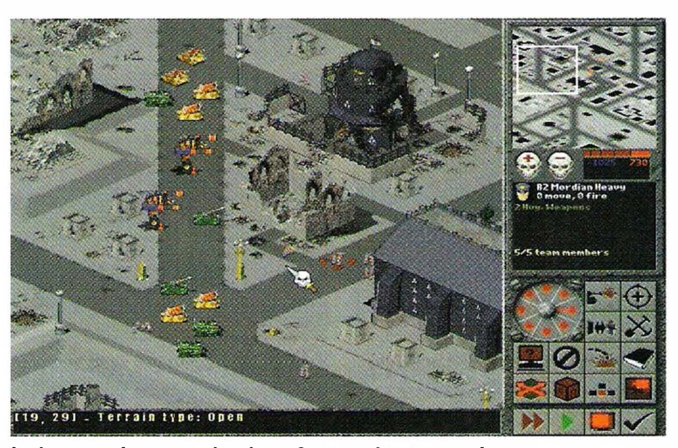
Die Enzyklopädie kennt Daten und Fakten aller beteiligten Einheiten.



Hier klicken Sie sich die Bestandteile eines Regiments zusammen.



Zwecks besserer Übersicht zaubert die Zoom-Funktion einen größeren Ausschnitt der teils riesigen Karten auf den Bildschirm.



In der Statusleiste werden die äußerst wichtigen Moralwerte von Space Marines und Orks gegenübergestellt (rechts neben den beiden Totenköpfen).

gewohnt, wie weit eine Einheit ziehen kann und wie oft sie einen Schuß abgeben kann. Nicht aufgebrauchte Punkte ermöglichen sogenanntes „Gelegenheitsfeuer", also automatische Attacken, sobald ein Gegner auftaucht. Was bei *Final Liberation* nicht funktioniert: einfach abwarten, bis der Gegner aufkreuzt. Denn durch die Eroberung von Wegpunkten werden dem Kontrahenten automatisch 25 Moralpunkte pro Runde (!) abgezogen – ohne rasches Vorrücken haben Sie keine Chance. Zusätzliche taktische Substanz bekommt *Final Liberation* durch Luftunterstützung, beladbare Transporter, Schutzschilder und frei konfigurierbare Waffensysteme für die Kampfroboter der Titanen-Klasse. Außerdem legen Infanteristen Schützengräben an und verschanzen sich in Kathedralen und Ruinen.

Bonecruncha und Kannon Flitza

Das Interface bietet SSI-typischen Komfort: Sie können von einem Zielobjekt zum anderen durchschalten, sich die Trefferchance anzeigen lassen, die Spielgeschwindigkeit rauf- und runtersetzen, transparente Gebäude aktivieren und die Sicht- ODER Schußweite einblenden – beides gleichzeitig geht leider nicht. Vermißt wird obendrein eine Sperre, die eine Einheit nur so viele Quadrate vorrücken läßt, um mit den Aktionspunkten noch mindestens einen Schuß abgeben zu können. Eine Anzeige der Reich- und Sichtweite gegnerischer Einheiten fehlt ebenfalls – unverständlich, da Sie per Rechtsklick präzise Informationen über jeden Typ einblenden lassen können. Daten zu den über 85 Figuren mit solch lustigen Namen wie „Bonebreaka" und „Super-Smäsha" finden Sie auch in der hübsch illustrierten Einheiten-Datenbank. Sie würden die Kampagne gerne von Seiten der Orcs angehen? Pech gehabt – das funktioniert nur im „Schnelle Schlachten"-Modus, wo Sie nicht nur die beteiligten Völker, sondern auch die Stärke des Computergegners, die Ressourcen-Punkte, die Art der Schlacht, die Karte (inklusive praktischer Vorschau) und die beteiligten Einheiten bestimmen.

Petra Maueröder ■

Im Vergleich

Lords of Magic und *X-COM 3* bieten Unterhaltung für Monate, während *Demonworld* mit Spitzengrafik aufwartet.

Spiel	Wertung
Lords of Magic	86%
X-COM: Apocalypse	86%
Demonworld	81%
Fantasy General	70% (neu)
Final Liberation	61%
Fallen Haven	60% (neu)



Die Orks fahren schwere Geschütze auf, die allerdings meist nur über kurze Distanz Wirkung zeigen.

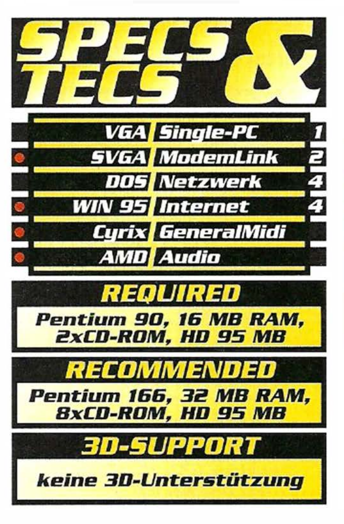


In den pixeligen Cutscenes treten kostümierte Schauspieler vor gerenderten Kulissen auf.

Statement



Mein erster Eindruck: „Na, das ist doch mal wieder was für meines Vaters Tochter" – komfortable Bedienung, originelle Einheiten, reizvolles Umfeld. Urteil nach einem Wochenende: Was für ein billiges „Strategiespiel"! Gegen null tendierende KI (die höchst passiven Orks erobern verlorenes Terrain nicht zurück), sich ständig wiederholende Karten, kein Ork-Feldzug und zweitklassige Grafik. Die Kampagne motiviert nur so lange, bis man merkt: Cleveres Armee-Management zahlt sich nicht aus, weil die Stärke des Gegners kontinuierlich der eigenen angepaßt wird – der Einsatz von mehr und stärkeren Einheiten zieht die Kämpfe lediglich in die Länge, die Herausforderung bleibt aber immer gleich. Außerdem gewinnt man mit einer einzigen „Taktik" fast jede Kontroverse: Die Artillerie stellt sich „hinten rein" und nimmt mit Raketen und Kugeln aus sicherer Distanz jedes Ork-Bataillon auseinander. Lichtjahre von der Langzeitmotivation eines *X-COM 3*, *Demonworld* oder *Lords of Magic* entfernt!



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	4
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 95 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 95 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie	
Grafik	55%
Sound	70%
Handling	80%
Multiplayer	70%
Spielspaß	**61%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 90,-



NetSkat

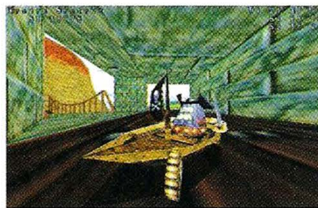


NetSkat bietet starke Computergegner und erlaubt Partien im Netz.

Skat spielt man am besten zu dritt. Doch was tun, wenn man alleine vor dem PC sitzt und gerne üben würde? Richtig, *NetSkat* ist die Lösung, die Sie nicht nur die Regeln nach regionalen Gegebenheiten ändern läßt, sondern auch etwas Hilfestellung in Form einer nachträglichen Spielanalyse leistet. Allerdings sollten Sie Skat schon gut beherrschen, sonst bringen Ihnen all diese Features herzlich wenig. Das arg dürftige Handbuch läßt Einsteiger böse im Regen stehen. Das Besondere an *NetSkat* ist die Möglichkeit, über Netzwerk oder Internet mit zwei menschlichen Spielern zu zocken, wobei sich allerdings die Frage stellt, ob das in einer gemütlichen Kneipe nicht mehr Spaß macht. Außerdem ist die Konfiguration für Einsteiger zu kompliziert und nur unzureichend erklärt. Der Computergegner ist übrigens ordentlich spielstark, wobei sich der Verdacht aufdrängt, daß die CPU-Gegner mogeln. Für Profis ist *NetSkat* eine nette Anschaffung, andere sollten lieber darauf verzichten. **(fs)** ■



POD – Back to Hell



Neben Motorrädern gibt es so verrückte Fahrzeuge wie dieses Segelboot.

Mit *POD* stellte Ubi Soft erstmals eindrucksvoll unter Beweis, wie sehr 3D-Grafikkarten ein an und für sich simples Rennspiel aufwerten können. Kurz nach der Veröffentlichung machten die Franzosen ihr Versprechen wahr und boten über ihre Website ständig neue, verrückte Strecken und Autos kostenlos an. Wer keinen Internet-Zugang besitzt, wird sich über die Zusatz-CD *POD – Back to Hell* freuen, auf der die besten Add-Ons aus dem Internet, drei neue Strecken und acht Bonus-Vehikel zu finden sind. Zusätzlich gibt es die neuesten Patches für folgende 3D-Chips: Voodoo Graphics, Voodoo Rush, PowerVR, S3-Virge und ATI Rage 3D, außerdem unterstützt *POD* alle anderen Karten über Direct3D. Die neuen Kurse sind größtenteils eher witzig als realistisch, und auch die Fahrzeuge entlocken dem Spieler ein Schmunzeln: Segelboote oder eine Vampirfledermaus (inklusive Bremsspuren!) sind ein netter Gag. Trotz des Preises nur bedingt zu empfehlen. **(fs)** ■



You Don't Know Jack



Grafisch nicht berauschend, dafür umso witziger: BMGs Trivia-Game.

Schon mal was von einer Quizshow namens *You Don't Know Jack (YDNJ)* gehört? In dem tabulosen Ratespiel für maximal drei Mitspieler wird Ihr Allgemeinwissen von BMG Interactive auf eine harte Probe gestellt. Die Themengebiete, aus denen *YDNJ* seine 800 Fragen zusammenstellt, sind alles andere als fernsehtauglich. Kleine Kostprobe: Welcher Primat hat die dicksten Hoden? (Schimpanse) Und welcher „kann" am längsten? (Na klar: der Mensch!) Staubtrockene Trivial Pursuit-Fragen finden Sie hier nicht – trotzdem ist reichlich Grips gefragt, wenn man die virtuellen Geldpreise abstauben will. Um gut mithalten zu können, sollten Sie über fundierte Kenntnisse in den Bereichen Kino, Fernsehserien, Rock- und Popmusik sowie Sex verfügen – kurz gesagt aus allen Wissensgebieten, die Spaß machen. Wirklich gut gelungen ist die Umsetzung dieser Spielidee aus den USA ins Deutsche, ebenso wie die klar verständliche Sprachausgabe. **(tb)** ■

RANKING

Quiz

Spielspaß 70%

Hersteller	BMG Interactive
Preis	DM 80,-

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

SYSTEM

486/66, 8 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 20MB

Shanghai: Dynasty



Putzige Animationen künden von einem entdeckten Spielstein-Pärchen.

Dynasty ist die Fortsetzung zu den Denkspiel-Klassikern *Dragon's Eye* und *Great Moments* von Activision. Per Mausklick läßt man von den Rändern eines kunstvoll gestapelten Stein-Haufens jeweils zwei zusammengehörige Exemplare verschwinden – simpel, aber unglaublich faszinierend. Aufgepeppt wird das unscheinbare Geklicke mit kleinen Animationen und Soundeffekten; neun Stein-Sets (Ägypten, Astrologie, Weltraum, Dinosaurier etc.) und bizarre Anordnungen sind für die Abwechslung zuständig. Eindeutiges Highlight: Dank der neuen Turnier-Modi können Sie alleine gegen den Computer, zu mehreren vor einem PC oder im Netzwerk bzw. auf Activisions Internet-Server gegen bis zu fünf Spieler gleichzeitig einen Turm abbauen. Wenn Sie nach einem Knobelspiel der Suchtstufe „Solitär" suchen UND noch keinen *Shanghai*-Ableger besitzen, dann gehört *Shanghai: Dynasty* als launiges Zwischendurch-Spielchen unbedingt auf Ihre Festplatte. **(pm)** ■

RANKING

Denkspiel

Spielspaß 67%

Hersteller	Activision
Preis	DM 70,-

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

SYSTEM

Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 8 MB

Hardware XTRA

Inhalt

Vorwort

Ein neues Jahr und seine Hardware-Prognosen. Setzt sich AGP auf breiter Front durch? Welcher Chip-Entwickler macht das Prozessor-Rennen? Kommen USB-Geräte endlich auf den Markt? Fragen über Fragen. Und Antworten sind zum jetzigen Zeitpunkt eher als spekulative Prognosen anzusehen. Spielernaturen dürfen sich jedenfalls auf massenhaft Force Feedback-Geräte freuen, die sich hoffentlich nicht nur im Lenkrad-Bereich bewegen. Außerdem entwickeln einige Hersteller im privaten Kämmerlein spezielle Eingabegeräte, die sich an Genre-Spezialisten wenden. So werden Echtzeit-Strategen endlich in der Lage sein, ihre Aktionen noch schneller und präziser zu planen und auszuführen. Auch der Grafikkarten-Markt wird 1998 mit Quantensprüngen aufwarten können. Alle größeren Entwicklerschmieden haben eine neue Platinen-Generation in der Mache, die man voraussichtlich schon zur CeBit begutachten kann. Schöne Aussichten für eine Hardware-Redaktion – und selbstverständlich für alle Leser mit Technik-Ambitionen.

Viel Spaß beim Lesen,
Ihr Thilo Bayer

Auf dem Prüfstand:

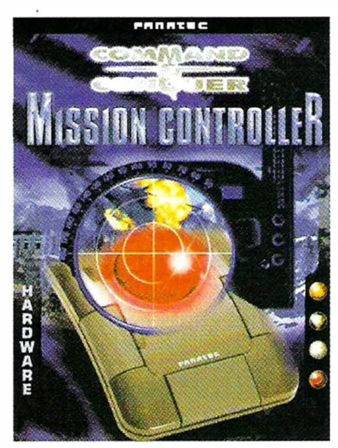
Brandneue Grafik-Allrounder



Fanatec Joystick Wizard + Mission Controller

Knüppel-Freaks

Von Fanatec kommt es jetzt knüppeldick: Nach dem äußerst gelungenen Einstieg in die Formel 1-Lenkradwelt (Le Mans) gibt es gleich zwei heiße Produkte im neuen Jahr zu vermelden. Der Joystick Wizard ist ein Programm, das unter anderem den Joystick-Umschaltern 2matic und 4matic beiliegt. Das besondere an dieser Software ist die Option, Gamepads und Joysticks völlig spieleunabhängig zu programmieren – die Keyboard-Emulation macht dieses kleine Spielewunder möglich. Der Mission Controller ist dagegen das offizielle Werkzeug für *Command & Conquer*-Verehrer. Der Spezial-Trackball läutet die *Alarmstufe Rot* für Echtzeit-Fans ein, ist aber auch als normale Maus im harten Büroalltag zu gebrauchen. Die tiberiumrote Kugel erlaubt dabei High-Speed-Scrolling, während die Klickarbeit durch die drei angebrachten Tasten locker von der Hand geht. 99,- Mark kostet die Eintrittskarte zum Echtzeitglück.
Info: Fanatec, 06021-840681



Fanatec eröffnet mit dem C&C-Mission Controller die für 1998 erwartete Flut an Spielewerkzeug.

Evergreen Upgrade-Prozessor

CPU tiefergelegt

Die englische Firma Evergreen will Besitzern älterer Pentium-Systeme etwas Gutes tun und bietet deshalb ein CPU-Upgrade auf Basis des IDT-Prozessors WinChip C6 MMX an. Der mit 180 MHz getaktete MxPro fühlt sich in allen Motherboards mit Sockel 5/7 wohl und ersetzt Pentium-CPUs von 75 bis 150 MHz. Mit dem beigelegten (englischen) Handbuch und der zugehörigen Software wird das Upgrade-Unternehmen zum Kinderspiel – geduldige Erläuterungen und ein komfortables Diagnose-Programm legen dabei den Grundstein für anschließende Spieleerlebnisse. Preislich gesehen befindet sich das Tuningprodukt mit 460,- Mark in moderaten Gefilden, auch die 36-monatige Garantie weiß zu überzeugen. In der Performance-Abteilung ist die Upgrade-CPU zwischen einem Intel Pentium 166 und 200 MMX anzusiedeln. Einen kleinen Bremsklotz stellt der 60 MHz-Systemtakt und der mit 30 MHz getaktete PCI-Bus dar.
Info: http://www.evertech.co.uk



Auf dem Weg zu neuen Performance-Dimensionen mit dem CPU-Tuningprogramm von Evergreen.

Thrustmaster Formula 1

Gewinnspiel

Die Rennsaison befindet sich zwar im Winterschlaf, doch der Formel 1-Freak kann sich kaum über Langeweile beklagen. Mit *F1 Racing Simulation* von Ubi Soft steht eine exzellente Simulation bereit, um der Liebe zum heißen Asphalt ausgiebig zu frönen. Jetzt fehlt eigentlich nur noch die Spiele-Hardware dazu... Kein Problem: Postkarte gesucht, brav frankiert und zum Briefkasten gespurtet. Die Hardware-Redaktion beginnt das neue Jahr mit der Verlosung von drei Formula 1-Lenkradsystemen. Dank der Thrustmaster-Referenz werden auch Sie schon bald das Steuerparadies Monaco besuchen, um der versammelten Konkurrenz das Hinterrad zu zeigen.

Computec Verlag • Stichwort „Thrustmaster"
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

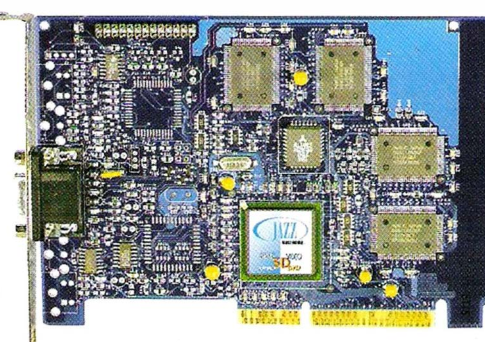
Die hoffentlich überglücklichen Verlosungs-Sieger werden schnellstmöglich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Jazz Multimedia Outlaw 3D

Revolverheld

Bevor Jazz mit der Renegade 3D der Zauberwelt der Voodoo²-Karten auf die Sprünge helfen will, wird die Outlaw 3D die Motherboards der Spielefreaks unsicher machen. Der V2200 Chipsatz des Chip-Spezialisten Rendition soll dabei für die notwendigen Geschwindigkeits- und Qualitätsargumente sorgen. Die Ausführungspalette umfaßt AGP- und PCI-Versionen, außerdem werden 4 MB (ca. 250,- Mark) und 8 MB (ca. 330,- Mark) dimensionierte Boards angeboten. Der Scharfschütze von Jazz besitzt einen 230 MHz RAMDAC, einen mit 100 MHz getakteten Speicher sowie die Fähigkeit zur Darstellung von DVD-/MPEG 2-Dateien. Schnittstellentechnisch ist die Unterstützung von Direct3D, OpenGL sowie der weniger bekannten Rendition-APIs RRedline und Speedy3D zu verkünden. Testergebnisse des Kombi-Grafikbeschleunigers werden in der nächsten Ausgabe nachgereicht.

Info: Jazz Multimedia, 02405-4444500 (Vobis)


Die Grafikkarte zum Spiel: Die Outlaw 3D sorgt für durchgezockte Nächte am PC.

Voodoo²

Hexenmeister

3Dfx läßt die Voodoo-Pupppen tanzen. Nach dem großen Erfolg des Voodoo Graphics Chipsatzes werden im ersten Quartal 1998 schon die ersten Add-on-Karten mit dem kultigen Nachfolger erwartet. Für die Hardware-Redaktion Grund genug, einmal hinter die Kulissen der Add-on-Beschleunigerwelt zu blicken.

Geschwindigkeit ist doch keine Hexerei. Diese These will die Chipschmiede 3Dfx Interactive mit ihrer neuesten Entwicklung Voodoo² untermauern. Der Nachfolger des überaus erfolgreichen Voodoo Graphics, der auf Add-on-Karten wie der Diamond Monster 3D, Guillemot Maxi Gamer 3Dfx oder miroHISCORE 3D zum Einsatz kommt, soll im 3D-Bereich für einen erneuten Quantensprung sorgen.

Technik im Detail

In die Kategorie „Gesicherte Informationen" fallen die technischen Angaben zum Voodoo². Drei Arbeitstiere übernehmen die gewaltige Rechenaufgabe heutiger und zukünftiger 3D-Spiele: eine Pixeleinheit und zwei Texturchips. Jeder Prozessor kann separat 2-4 MB Speicher ansprechen, weshalb es den Herstellern der Grafikkarten ermöglicht wird, unterschiedliche Konfigurationen anzubieten. Von einer 6 MB-Version als Einstiegsmodell bis hin zum 12 MB-Monster sind verschiedene Variationsmöglichkeiten gegeben. Die Beschäftigung zweier getrennter Textureinheiten bringt erhebliche Geschwindigkeitsvorteile, da Polygone in einem Rutsch mit zwei Texturen beklebt werden können – trilineare Filterung stellt damit kein Problem mehr dar. Im Bereich „3D-Auflösung" folgt Voodoo² den Vorgaben einiger Konkurrenten und erlaubt, abhängig von der Speicherbestückung, bis zu 1.024x768 Bildpunkte. Ein besonderes Schmankerl für Hardcore-Spieler ist das Scan Line Interleave (SLI)-Feature. Dazu nimmt man zwei gleichartige Voodoo²-Karten, verbindet sie durch ein Kabel und erreicht dadurch eine geschwindigkeitsfördernde Arbeitsteilung zwischen dem Zeichnen gerader und ungerader Linien.

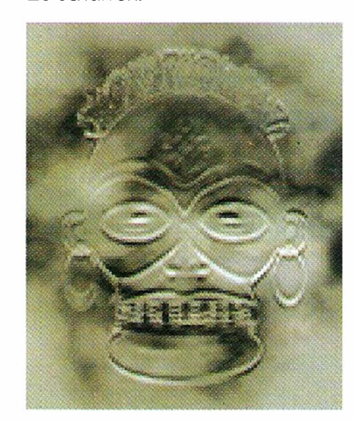
Per Scan Line Interleave teilen sich zwei Voodoo²-Boards die aufwendige Zeichenarbeit.

Die Mitspieler

Direkt nach Veröffentlichung der ersten Voodoo²-Infos wurden auch schon Bekennerschreiben wichtiger Grafikkartenhersteller vom Stapel gelassen. Alte und neue Hasen im Voodoo-Geschäft sind Diamond, Guillemot, Jazz und miro. Den wohl prominentesten Neuzugang stellt Creative Labs dar, die nach der Graphics Blaster Exxtreme nun gleich das nächste Spieleboard in ihr Platinenprogramm aufnehmen. Bei einer derartig breiten Herstellerbasis braucht sich der Käufer keine Sorgen um die Spieleunterstützung machen. Von der Kompatibilitätsfront kann glücklicherweise Entwarnung gegeben werden: Nach Aussagen von 3Dfx werden alle aktuellen Glide-Spiele sowie D3D-/OpenGL-Games problemlos mit der Neuentwicklung harmonieren.

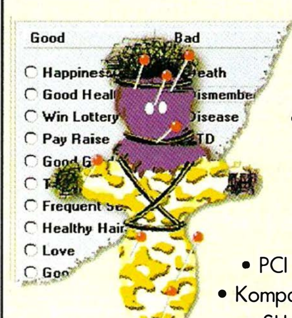
Voodoo-Visionen

Lohnt sich das Warten auf Voodoo² oder sollten sich voodoolose Zeitgenossen mit gesteigertem Drang zum Kartenkauf noch den alten Graphics zulegen? Freaks mit dickem Geldbeutel betrifft diese Frage nicht, da sie sowieso bei den ersten erhältlichen Karten zuschlagen werden. Da die Boards mit Voodoo Graphics aber weiterhin verkauft werden und erste echte Voodoo²-Spiele wohl kaum vor Weihnachten 1998 erscheinen, sollte sich der normalsterbliche Spieler noch mit der alten (aber ausgereiften) Technik zufriedengeben. Auf längere Sicht werden Spielehersteller die Performance-Möglichkeiten des neuen 3Dfx-Chips in ihre Projekte integrieren, um noch aufwendigere Spielewelten zu schaffen.



Die neue Voodoo-Generation im Add-on-Kartenbereich verspricht Performance-Quantensprünge.

Voodoo²-Features



Im folgenden finden Sie eine Auflistung der wichtigsten Fähigkeiten des Voodoo²-Chipsatzes.

- 3D-Auflösungen bis 1.024x768
- 192 Bit Speicherbandbreite
- 90 MHz Taktfrequenz
- 100 MHz EDO DRAM
- Zwei Textureinheiten
- PCI und (eingeschränkte) AGP-Version
- Kompatibilität zu Glide, Direct3D, OpenGL
- SLI-Option mit zwei Voodoo²-Karten
- Verfügbarkeit ab 1. Quartal 1998
- Preis: unter 300 Dollar (Einstiegsversion)



Druckmittel

Die Zeiten überteuerter Druckmaschinen sind vorbei. Heute sind Drucker ab 300,- Mark schon locker in der Lage, hochwertige Kunstwerke auf Papier oder sogar Haushaltstücher zu bringen. Zwei Exemplare stehen heute auf dem Prüfstand: der Canon BJC-250 aus der Tintenabteilung und der Fotodrucker MD-1000 von Alps mit Kassetten als Farbquelle.

Alps Electric MD-1000



Der Ausdruck auf Spezialpapier zeigt eine recht erfreuliche Buchstabensuppe, die Farbverläufe sind aber streifig ausgefallen.

Fotodrucker sind schwer im Vormarsch: Fristeten diese Gebilde der Printkunst aufgrund ihrer Exotenrolle lange Zeit ein eher farbloses Dasein, erstrahlen sie angesichts sinkender Preise in neuem Glanz. Der mit 800,- Mark angesetzte Drucker von Alps arbeitet mit der Eigenentwicklung Micro Dry, wobei vier verschiedene Farbbandkassetten die Bürde des Bedruckens übernehmen. Das poppige Design des Farbkünstlers beinhaltet ein recht platzsparendes Layout sowie die Möglichkeit, bis zu 100 Blätter in Schräglage zu stapeln. Neben traditionellem DIN A4-Papier verarbeitet der Einzugsschacht aber auch Folien, Kartons bis 0,21 mm Stärke sowie Bögen für Aufbügel- oder Aufdruckaktionen. Die Auflösungsmodi des Alps-Druckers umfassen 300x300, 600x600 und 1.200x600 dpi – Textdrucke gehen dabei bis zur Maximaldarstellung, normale Farbdrucke erreichen 600x600 Druckpunkte pro Inch. Der Anwender kann durch spezielle Kassetten optional auch Metallic-Effekte erzielen oder mit einem Beschichtungsfarbband seine Erzeugnisse für die Ewigkeit sichern. Für einen Fotodrucker erzielt der MD-1000 durchaus ansehnliche Textausdrucke, wenn auch die Geschwindigkeit nicht mit einem flotten Laser- oder Tintenkollegen mithalten kann. Die Qualität bei Farbausdrucken leidet unter den sichtbaren Streifen, die durch die Kassetten hervorgerufen werden – da hilft auch die gleichmäßige Farbverteilung nicht viel. Insgesamt ist es als lobenswert zu bezeichnen, daß das Alps-Gerät A4-Ausdrucke beherrscht und auch mit Texten klarkommt. Auf der anderen Seite ist die Druckqualität farbiger Kunstwerke im Vergleich zur Fotodrucker-Konkurrenz nicht berauschend. Info: 05137-92557

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	**befriedigend**

Canon BJC-250

a b

Der etwas unruhige Schriftausdruck wird von einer kräftigen, aber wenig abgestuften Farbdarstellung begleitet.

Der Nachfolger des Top-Sellers BJC-240 heißt – besonders einfallsreich – BJC-250 und stellt mit knapp 300,- Mark Investitionskosten ein sehr preisgünstiges Tintenklecks-Modell dar. Das angenehm platzsparende Druckgebilde faßt wie das Foto-druck-Pendant von Alps 100 DIN A4-Blätter im angeschrägten Papierschacht und ist damit auch für längere Druckeinlagen gerüstet. Canon sieht den BJC-250 als FunPrinter, was auf den mannigfaltigen Einsatz des Tintendruckers zurückzuführen ist. In der Grundversion ist schon ein 3-Farben-Druckkopf enthalten, der dem Anwender direkt farbige Erfolgserlebnisse ermöglicht. Leider wird kein echtes Schwarz für Textdrucke bereitgehalten, weshalb der Kauf einer entsprechenden Spezialpatrone unumgänglich ist. Mit den weiteren Druckkopf-Upgrades kann der Hobby-Grafiker Neon- und Fotorealismus-Neigungen frönen. Außerdem bietet Canon umfangreiche Mediensets an, deren Bandbreite von Stoffen bis hin zu T-Shirt-Transferfolien (!) oder Bannerpapieren reichen – Wandtapeten für die nächste Heimparty stehen also keine Hindernisse mehr entgegen. Im Bereich Auflösung muß sich der Normalanwender mit 360x360 dpi zufriedengeben – erst die spezielle Schwarzkartusche zieht die Auflösungsschraube auf 720x360 an. In der Leistungskategorie „Geschwindigkeit" schlägt sich der BJ ganz achtbar, kann mit flinken Lasern aber nicht ganz konkurrieren. Auch bei der Druckqualität muß dem günstigen Preis Tribut gezollt werden: Der Textausdruck wirkt eher fransig, während es in der Buntabteilung zu Problemen bei Farbübergängen kommt. Info: 02151-349566.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	**befriedigend**

Knüppelkontrolle

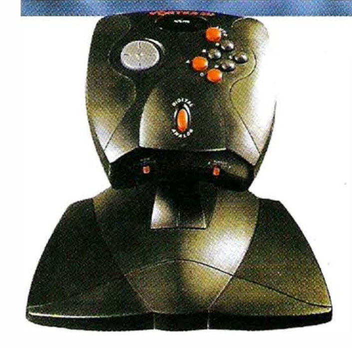
Das neue Jahr fängt gut an für Fans obskurer Spiele-Werkzeuge: Vier interessante Neulinge buhlen um die Gunst des Knüppel-Käufers. Die folgenden Tests dokumentieren, daß Allround-Ambitionen out sind – Spezial-Controller für Genre-Freaks sind angesagt. Auf die weiteren Entwicklungen der Joystick-Schrauber darf man gespannt sein.

InterAct UltraRacer PC

InterAct bringt Konsolenfreuden auf den heimischen PC. Das Ultra-Racer-Gefährt ist dabei besonders für Motorrad-Trips und Fun-Rennspiele wie *Bleifuß* oder *Need for Speed* prädestiniert. Sowohl Links- als auch Rechtshänder werden mit dem 80,- Mark teuren Spezial-Knüppel ihre Freude haben. Eine Hand bedient den an der Unterseite angebrachten analogen Gashebel sowie die Feuerknöpfe, die andere dreht geschmeidig am analogen Drehpuck. Ein Modus-Schalter, Trimm-Dich-Tasten sowie zwei Dauerfeuer-Buttons komplettieren das Aktions-Ensemble des UltraRacers. In der Spielpraxis zeigt sich, daß Bremsmanöver etwas umständlich von der Hand gehen. Außerdem schnalzt der Steuerbolzen zu heftig in den Mittelpunkt zurück, um seinen Autozentrierungs-Aufgaben nachzukommen.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	gut

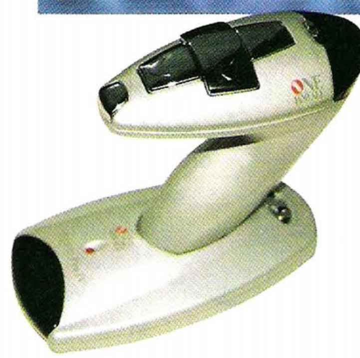
InterAct Vortex 3D PC



Den Vortex 3D PC (Preis: 129,- Mark) zeichnet ein mysteriöses Design sowie eine umfangreiche Funktionalität aus. Eine abnehmbare Lenkeinheit mit Standfuß, sechs Feuerknöpfe, Auto-Ballerei, Digital-Analog-Modi, Steuerkreuz und ein Throttle sind nur die wichtigsten Features des neuen Allround-Controllers. Dabei ist man bei InterAct jedoch etwas über das Ziel hinausgeschossen. Nichts gegen das Ansinnen, möglichst viele Spielegenres mit dem Vortex abzudecken. Durch einige Konstruktions- und Software-Mängel wird einem der Spielspaß aber gründlich verdorben. Eine klobige Konstruktion, eine wenig vertrauenserweckende Verbindung Standfuß-Steuereinheit, ein schwammiges Digitalkreuz sowie ein allzu flutschiges Throttle lassen bei keinem Spiel richtig Laune aufkommen.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	befriedigend
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Universal Electronics Gyro Pro IV



Eine ungewöhnliche Konstruktion kommt von Univeral Electronics/ One for All, die für 199,- Mark in Karstadt-Filialen angeboten wird. Der Infrarot-Joystick Gyro Pro IV besteht aus einem Enterprise-kompatiblem Phaser und einer Gegenstelle, die gleichzeitig auch als Halterung in Ruhezeiten dient. Im Digital-Modus werden Richtungsveränderungen durch die vier Tasten auf der Oberseite des Sticks ausgelöst, während die Analog-Steuerung die freie Bewegung des Silberknüppels im Raum ermöglicht. Wer viel Zeit und Geduld in die Infrarot-Entwicklung steckt, kommt zu erstaunlichen Spielergebnissen. Der normalsterbliche Joystick-Artist wird aufgrund der fehlenden Autozentrierung und der eher schwammigen Bewegungen jedoch frühzeitig die Controller-Flinte ins Korn werfen.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

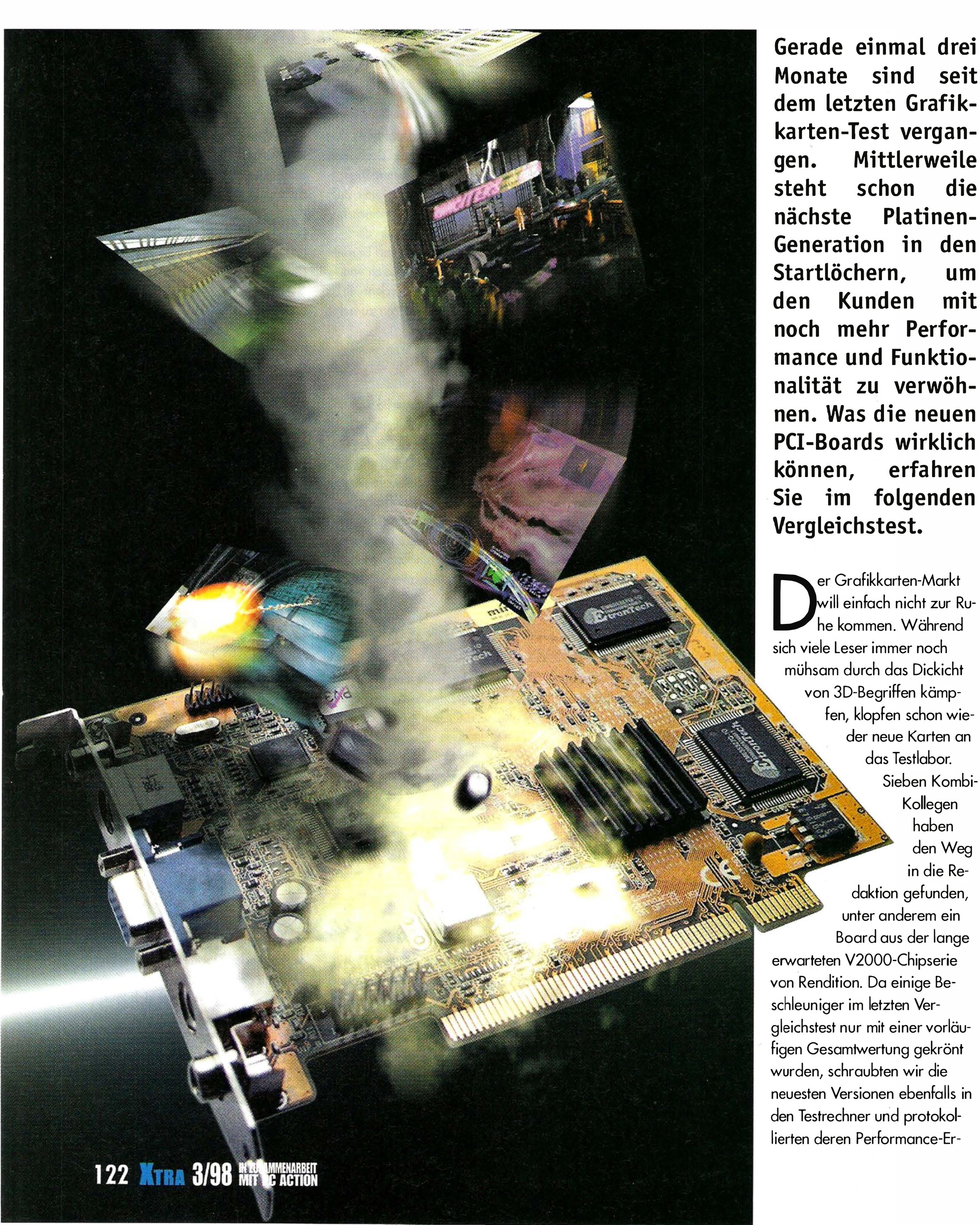
Fanatec Le Mans

Endor bringt mit dem Le Mans endlich frischen Wind in den festgefahrenen Markt der Formel 1-Hardware. Das mit 199,- DM angesetzte Produkt besteht aus einer Thrustmaster-kompatiblen Steuereinheit sowie Universal-Pedalen. Auch äußerlich unterscheidet sich zumindest die Lenkradsäule nur unwesentlich von den TM-Geräten. Während die Lenker-Gummierung und die aluminiumveredelte Tipp-Gangschaltung begeistern können, fallen die magere Auto-Zentrierung sowie die Pedal-Konstruktion etwas negativ auf – durch die kurzen Trittwege werden stufenlose Beschleunigungs- und Bremsaktionen verhindert. Trotz allem ein hervorragendes Startmanöver von Endor, mit dem die Firma einige Konkurrenz-Controller hinter sich läßt.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

3D-Grafikkarten

Bilderrausch



Gerade einmal drei Monate sind seit dem letzten Grafikkarten-Test vergangen. Mittlerweile steht schon die nächste Platinen-Generation in den Startlöchern, um den Kunden mit noch mehr Performance und Funktionalität zu verwöhnen. Was die neuen PCI-Boards wirklich können, erfahren Sie im folgenden Vergleichstest.

Der Grafikkarten-Markt will einfach nicht zur Ruhe kommen. Während sich viele Leser immer noch mühsam durch das Dickicht von 3D-Begriffen kämpfen, klopfen schon wieder neue Karten an das Testlabor. Sieben Kombi-Kollegen haben den Weg in die Redaktion gefunden, unter anderem ein Board aus der lange erwarteten V2000-Chipserie von Rendition. Da einige Beschleuniger im letzten Vergleichstest nur mit einer vorläufigen Gesamtwertung gekrönt wurden, schraubten wir die neuesten Versionen ebenfalls in den Testrechner und protokollierten deren Performance-Er-



Der Final Reality-Benchmark zeigt mehrere spieltypische Szenen und mißt dabei die grafikkartenspezifische Render-Performance.

gebnisse. Schließlich berücksichtigte die Hardware-Redaktion auch noch die jeweils besten Texturen-Platinen aus der Kombi- und Add-on-Abteilung. Insgesamt mußten sich also 13 Produkte im Test-Parcours bewähren.

Qual der Kartenwahl

Eines ist klar: Langsam, aber sicher sind Kombikarten erhältlich, die sowohl im 2D- als auch im 3D-Bereich mit guten bis sehr guten Leistungswerten glänzen. Die 2D-Leistungsfähigkeit der neuesten Kombi-Generation ist bei den 4 MB-Versionen auf einem sehr hohen Niveau angelangt. Wer nicht gerade einen 20 - Zoll-Monitor besitzt und ohne True-Color keinen Spaß an der PC-Arbeit findet, wird mit den Testkandidaten fast durchgehend in allen sinnvollen Auflösungen mit ergonomiefreundlichen Erlebnissen konfrontiert. Im 3D-Bereich ergibt sich ein wesentlich breiteres Spektrum, da neben Auflösungen und Bildwiederholfrequenzen noch 3D-Features, Performance, Spieleunterstützung sowie die Inanspruchnahme der Rechner-CPU wesentliche Differenzierungskriterien darstellen. Eine in allen 3D-Bereichen völlig überzeugende Karte gibt es zum jetzigen Zeitpunkt leider (noch) nicht.

Frische Chips

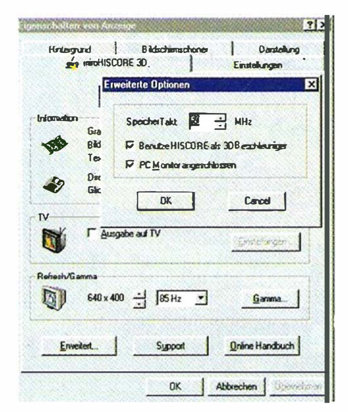
Die Zuschriften mit Technikfragen haben gezeigt, daß nicht alle Leser den Karten- und Chip-Durchblick haben. Im Kombikarten-Bereich, der Grafik-Platinen mit 2D- und 3D-Chip beheimatet, ist momentan der Riva 128-Prozessor von nVidia sehr stark am Markt vertreten. Neben den bekannten Größen Diamond Viper und Elsa Erazor gibt es nun auch von miro und STB ein entsprechendes Produkt. Die Stärken im Direct3D-Bereich sind unter anderem dadurch begründet, daß der Chip die Befehle direkt abarbeitet. Die Konkurrenzplatinen müssen zuerst zeitaufwendige Umwandlungsprozesse durchführen, um die Befehle in ihre 3D-Schnittstelle zu transformieren. Weitere Chips mit starker Verbreitung sind der Rage, der auf ATI-Karten zum Einsatz kommt, sowie der Voodoo Rush, der auf Kombiboards wie der Hercules SR 128 und der Jazz Adrenaline verwendet wird. Von den neuen Rendition Verités ist noch einiges zu erwarten, außerdem ist die Chipschmiede 3Dlabs mit dem Permedia sowie N9 mit dem Eigengewächs Ticket to Ride am Markt vertreten. Auf dem Add-on-Markt bestimmen zwei Chips das Geschehen: der Voodoo Graphics (3Dfx) und der PowerVR PCX2 (NEC).

3D-Eigenheiten

Während Karten mit dem Riva 128- oder PowerVR-Chip in manchen Spielen eine Auflösung bis 1.024x768 erreichen können, ist bei anderen Karten schon bei 640x480 bzw. 800x600 in 16 Bit Farbtiefe Schluß. Die bekanntesten 3D-Schnittstellen im Spielebereich sind Direct3D von Microsoft, OpenGL von Silicon Graphics sowie Glide von 3Dfx. Obwohl alle Karten im Test D3D-fähig sind, fällt die Darstellung in Spielen unterschiedlich aus. Der Grund dafür liegt in der Art, wie die Karten mit den D3D-Befehlen umgehen. Bei der Umwandlung in die eigene 3D-API können manche Effekte falsch dargestellt werden. Im Bereich CPU-Last sind die 3Dfx-Karten vorbildlich, da sie einen Großteil der Grafik-Arbeit übernehmen – und damit auch älteren Systemen bei Glide-Spielen ordentlich Dampf machen. Eine PowerVR-Karte hat wesentlich größeren Bedarf an CPU-Leistung und kommt erst bei schnellen Rechnern zur Geltung. Auf der anderen Seite sind die Leistungszuwächse einer 3Dfx-Karte bei hochgetakteten CPUs eher marginal – hier hat PowerVR noch Reserven.

Fazit

Die Auswertung der vielfältigen Testergebnisse dokumentiert



Die miroHISCORE 3D-Software erlaubt recht freizügige Einstellungen am Grafikboard.

den Triumph der Riva 128-Karten im Direct3D-Bereich – hier können eigentlich nur die außer Konkurrenz laufenden Add-on-Karten mit Voodoo-Chip mithalten. Während sich die Testkandidaten im 2D-Bereich kaum eine Blöße geben, machen die Rivas in der 3D-Abteilung das Rennen unter sich aus. Wenn der Verbreitungsgrad gut programmierter D3D-Spiele wie Jedi Knight weiter zunimmt, entwickeln sich diese Karten zu ernsthaften Voodoo Graphics-Alternativen. Mit knappem Vorsprung setzt sich dabei die Diamond Viper an die Spitze des Kombikartenfeldes, da sie in den entscheidenen Performance-Momenten noch einen Zahn zulegen konnte. Die Messung der Karten-Nachzügler ergab nur für die 3Dfx-Karte von miro eine bessere Gesamtwertung. Die neuen Treiber katapultieren den Beschleuniger in wohlverdiente „Sehr gut"-Regionen.

Test-Philosophie

In drei Kategorien wurden die Anwärter auf den Grafikkarten-Thron geprüft. Das Merkmal Ausstattung betrifft die Speicherbestückung, den Takt des RAMDAC, Softwarebeigaben (Spiele und Anwendersoftware), Garantiezeiten, Handbuchqualität sowie sonstige Features wie MPEG-2-Beschleunigung oder TV-/Videofunktionen. Bei den Hardware-Features spielen Ergonomie-Fragen, 3D-Funktionen, der Installationsvorgang sowie die Spiele-Unterstützung eine wichtige Rolle. Die letztlich wichtigste Kategorie stellen jedoch die Performance-Ergebnisse dar. Add-on-Karten haben sich hier nur mit 3D-Tests auseinanderzusetzen, während Kombikarten auch in der 2D-Abteilung Farbtiefe bekennen müssen. Die hardwareseitige Grundlage bildete ein Intel Pentium 233 MHz-Rechner mit TX-Motherboard, 32 MB SDRAM sowie einer 4,3 GB IBM-Festplatte.



HTI All-in-Wonder Pro

Die Wundertüte von ATI hat es in sich. Der schon von der Xpert@Play bekannte Rage Pro-Chipsatz sorgt hierbei für gute 2D- und 3D-Leistungen, obwohl die 3D-Messungen der All-in-Wonder fast durchgängig leicht unterhalb des Spiele-Kollegen liegen. Die Features des Multimedia-Allrounders sind dennoch beeindruckend: Ob es nun die TV- oder Videofähigkeiten sind, die All-in-Wonder muß sich mit Sicherheit vor keiner anderen Multifunktionskarte verstecken. Für den Preis von 670,- Mark können Sie am PC Fernseh-, Spiele- oder Videoabende veranstalten und sind durch die MPEG 2/DVD-Darstellungsfähigkeit auch für die (ferne) Zukunft gerüstet. Einziger Wermutstropfen für Splatter-Spieler: einen OpenGL-Treiber kann ATI momentan leider noch nicht anbieten – man arbeitet aber fieberhaft daran. Multimedial veranlagte Spielefreaks sollten dennoch den Sparstrumpf prüfen und sich dieser Allzweck-Karte zuwenden.

Ausstattung:	sehr gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	sehr gut

Creative Labs Gr. Blaster Exxtreme

Nachdem man lange Zeit nichts von neuen Grafikkarten-Bemühungen seitens Creative Labs gehört hat, sind nun gleich zwei Grafikflitzer greifbar nahe. Etwas verwunderlich ist die Tatsache, daß Creative Labs den Permedia 2-Chip von 3Dlabs auf ein Spieleboard schraubt – Konkurrenzprodukte mit dem gleichen Prozessor haben eher High-End-Bestrebungen im Windows NT- und OpenGL-Bereich. Mit der Direct3D-Kompatibilität sieht es prompt eher dürftig aus: *Forsaken* ließ sich erst gar nicht starten, und in Spielen wie *MDK* (D3D) fällt die mangelnde Alpha Transparenz auf. Ansonsten liegen die Performance-Werte der Exxtreme eher im Mittelfeld, was durchaus auf die aktuell verfügbaren Treiberversionen zurückzuführen ist. Die Weigerung, mit dem Business Winstone 98 zusammenzuarbeiten, sowie die dürftige Ausstattung bzw. Garantiezeit stehen einem zugegebenermaßen angenehm günstigen Preis gegenüber.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend



Diamond Stealth II S220

Kaum hat die Viper V330 den Weg in die Konsumtempel gefunden, steht auch schon der nächste Beschleuniger von Diamond in den Performance-Startlöchern. Die Stealth II ist dabei der erste Adapter mit dem neuen Verité V2100 der Chipschmiede Rendition. Der 170 MHz RAMDAC sowie die nicht erweiterbare 4 MB SGRAM-Speicherbestückung sorgen für eine ordentliche Auflösungs- und Refresh-Abteilung. Im Echtfarben-Modus erreicht die Platine jedoch nicht mehr als 1.024x768 Bildpunkte bei 75 Hz Wiederholfrequenz. Bei der Installation gelingt das Plug&Play erst, wenn man den richtigen Pfad auf der CD angibt. Ausstattungstechnisch ist die Stealth II eher auf Software-Diät gesetzt, während es bei den 3D-Features schon freundlicher aussieht. Für einen Preis von knapp 240,- Mark bietet die Karte vor allem für 2D/3D-Einsteiger ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. High-End-Spieler wenden sich jedoch anderen Produkten zu.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Diamond Viper V330

Was lange währt, wird endlich gut. Schon beim letzten Grafikkarten-Test kratzte die Viper von Diamond am Thron der Kombikarten. Nachdem es inzwischen einige Spiele-Highlights gibt, die auch einen vernünftigen Direct3D-Support anbieten, wird es nun höchste Zeit für einen Kombi-Award. Wie alle Riva 128-Karten ist auch die Viper voll auf Direct3D ausgelegt, kann über einen entsprechenden Beta-Treiber von nVidia selbst aber auch mit den bekannten OpenGL-Titeln von id software lauffähig gemacht werden. Die Performance-Werte sind hier nicht unbedingt überragend, reichen für zügiges Spielen aber völlig aus. Im Direct3D-Bereich gibt es mit den aktuellen Viper-Treibern jedoch keine Kompromisse bei der Kür zum Kombinations-Champ. Jetzt liegt es eigentlich nur noch am geeigneten Spiele-Material, um den D3D-Siegeszug der Riva-Karten bis zum Erscheinen der neuen Grafikkarten-Generation richtig in Gang zu bringen.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut





Intergraph/EA Intense 3D

Electronic Arts/Kingsoft begeben sich mit dem Deutschlandvertrieb der Intense 3D in neue Gefilde. Das Board vom amerikanischen Hersteller Intergraph beherbergt dabei die bekannte Kombination aus ProMotion AT3D (2D-Abteilung) und Voodoo Rush (3D-Spezialist). Die 6 MB RAM bestehen aus 2 MB Texturspeicher für den Rush und 4 MB Framebuffer, den sich die Chips brüderlich teilen. Im 2D-Bereich erreicht man bei 1.280x1.024 Bildpunkten immerhin noch eine Echtfarbendarstellung – wenn auch nur mit augenpeinigenden 60 Hertz und vergleichsweise magerer Performance. Die 3D-Leistungswerte des Boards liegen durchgängig auf mittlerem Niveau und damit teilweise deutlich unter den Ergebnissen des Voodoo Graphics-Pendants. Obwohl die Karte bei den D3D-Features gemäß 3D Winbench mustergültig abschneidet, stürzte *Final Reality* gnadenlos ab – außerdem hatte *Forsaken* heftige D3D-Qualitätsprobleme.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**

miroMEDIA Magic Premium

Der Riva 128-Chip erreicht im Kombikarten-Markt eine immer größere Verbreitung. Auch miro läßt es sich nicht nehmen, den leistungsstarken Allrounder auf ihre neueste Grafikkarte Magic Premium zu verbannen. Im 2D-Bereich sind damit VESA-kompatible 75 Hertz Bildwiederholfrequenz bei 1.280x1.024 in Echtfarben möglich – Besitzer größerer Monitore schauen also glücklicherweise nicht in die Röhre. Auch im 3D-Ergonomiebereich hat die Magic Premium einige Reserven, da sie den Hauptspeicher als Texturen-Zwischenlager verwenden kann. Die Performance-Messungen zeigen ein durchgehend erfreuliches Geschwindigkeitsbild: Im Direct3D-Bereich macht der miro-Platine so schnell keine andere Karte etwas vor. Etwas mager ist die Software-Ausstattung ausgefallen – dafür hat der Grafik-Turbo separate Composite-/S-Video-Aus- und-Eingänge für TV und Video. Insgesamt ein brandgefährliches Board, das leider am etwas hohen Preis leidet.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**sehr gut**

Number Nine Revolution SGRAM

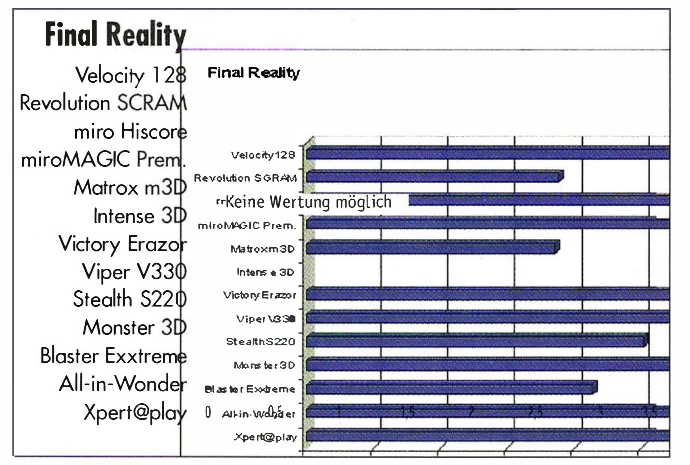
Nach der Revolution 3D bringt Number Nine nun mit der SGRAM-Version die abgespeckte Platinenvariante auf den Grafikkarten-Markt. Die wenig originelle Namensgebung gibt einen dezenten Hinweis darauf, daß SGRAMs auf den Leiterbahnen plaziert wurden – die Revolution 3D wurde noch mit teuren WRAMs ins Performance-Rennen geschickt. Nach den ersten Benchmark-Durchgängen wurde schnell deutlich, warum Number Nine das neue Beschleunigerboard nur in Komplettsysteme verbauen läßt. In der 2D-Welt fühlt sich der verwendete Ticket-to-Ride-Chip offensichtlich wohl, denn in dieser Domäne läßt er alle Konkurrenten hinter sich. Ein guter Allrounder sollte aber auch im 3D-Bereich mithalten können, was durch die uns vorliegende Hard- und Software-Revision leider nicht bestätigt werden kann. Reine Spielernaturen sind beim Kauf der SGRAM gut damit beraten, sich noch eine leistungsstarke Add-on-Karte zu gönnen.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	sehr gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	**befriedigend**

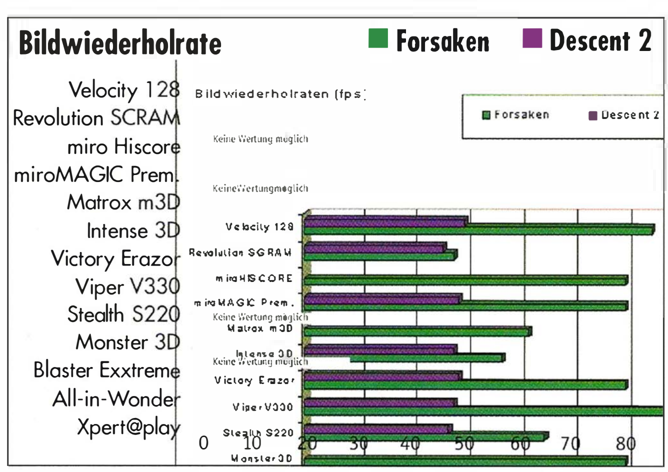
STB Velocity 128

Endlich meldet sich auch STB wieder mit einer leistungsstarken Karte auf dem Grafikkarten-Markt zurück. Nach den Virge-Versuchen widmet sich der texanische Platinen-Produzent nun den Segnungen des Riva 128-Chips von nVidia. Die Velocity 128 gibt dabei ein insgesamt höchst angenehmes Qualitätsbild ab. Die 2D-Leistung sowie ergonomische Kriterien sind durch die Speicherbank sehr erfreulich, und die Direct3D-Abteilung überzeugt in fast allen Benchmarks mit Spitzenwerten. Für den empfohlenen Verkaufspreis von 425.- Mark nimmt der Käufer eine prall gefüllte Schachtel in Empfang. Neben drei Vollversionen, die zugegebenermaßen nicht unbedingt die neuesten sind, wurden auch einige Anwendungsprogramme in die Packung geschleust. Ein kleines Manko sind die mitgelieferten Treiber, die im 3D Winbench für einige Fehldarstellungen sorgten. Bei Spielen trat dieses Problem jedoch nicht auf.

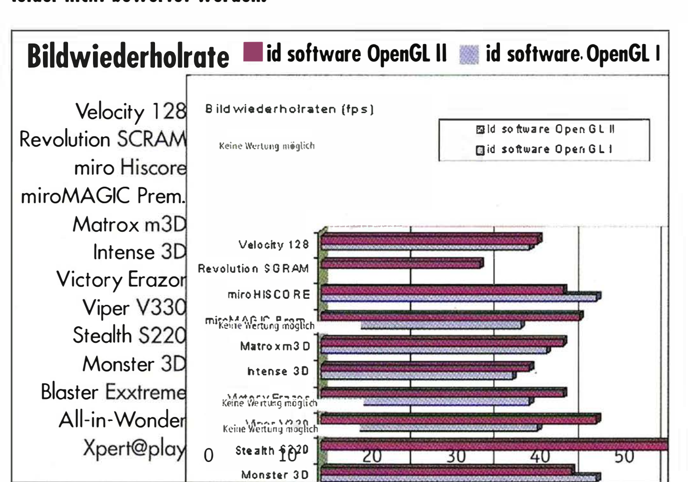
Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**sehr gut**



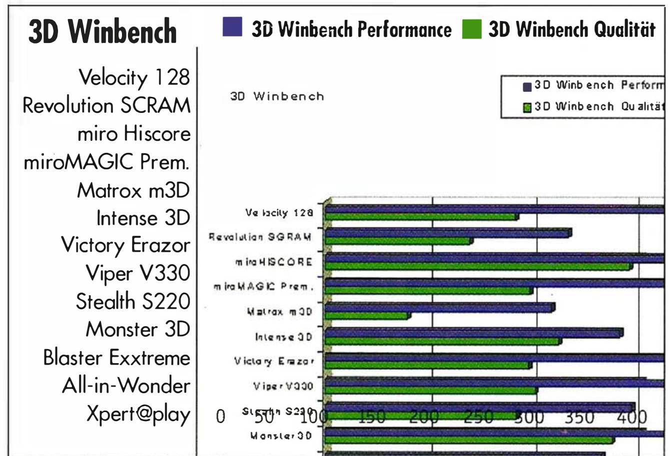
Der Zieleinlauf in Final Reality wird von Riva128-, Voodoo Graphics und ATI-Karten bestritten. Die Intense 3D konnte in dieser Benchmark-Abteilung leider nicht bewertet werden.



Das Descent 2-Performancebild ist sehr ausgeglichen, während die Forsaken-Bemühungen sehr unterschiedlich ausfallen. Nur die Exxtreme von Creative Labs verweigerte hier die Zusammenarbeit.



Beim OpenGL-Praxistest ist das letzte Wort noch nicht gesprochen, da die Treiberoptimierung ständig voranschreitet. Auffällig ist das Stealth GL II-Ergebnis bei jedoch leicht reduzierter Qualität.



Die D3D-Spezialisten mit nVidia Riva128-Chipsatz sowie die Voodoo-Platinen aus dem Hause 3Dfx machen das Performance-Rennen um die 3D Winbench 98-Krone ganz unter sich aus.

Question & Answer

Q: Ich habe eine 3Dfx-Karte mit 4 MB Gesamtspeicher (z. B. Diamond Monster, Guillemot Maxi Gamer 3Dfx oder miroHISCORE 3D) und kann Jedi Knight oder Shadows of the Empire nur mit einer Auflösung von 640x480 bei 16 Bit Farbtiefe spielen. Woran liegt das?

A: Theoretisch können die 4 MB-Versionen zwar 800x600 darstellen, dies gelingt jedoch nur mit ausgeschaltetem Z-Buffer – die meisten Spiele verweigern hier jedoch die Zusammenarbeit. Berechnet wird der Texturaufwand folgendermaßen: 800 Pixel mal 600 Linien mal 2 Byte (16 Bit Farbtiefe Frontbuffer) mal 2 Byte (16 Bit Farbtiefe Backbuffer) mal 2 Byte (16 Bit Z-Buffer). Die sich dabei ergebenden 4 MB Texturen kann beispielsweise die miroHISCORE darstellen, da sie über entsprechenden Texturspeicher verfügt. Eine normale 3Dfx-Karte mit 2 MB Texturspeicher kann demgegenüber nur 640x480 in 16 Bit Farbtiefe mit Z-Buffer präsentieren.

Q: Ich habe das Gefühl, daß das Pass-Through-Kabel meiner 3Dfx-Add-on-Karte die Bildqualität im 2D-Modus beeinträchtigt. Gibt es irgendeine Abhilfe dafür?

A: Wenn Sie einen Monitor mit BNC-Anschluß (Bayonet Nut Coupling) haben (fünf getrennte Stecker für Rot, Grün, Blau sowie horizontale und vertikale Synchronisation), sollten Sie die Add-on-Karte über den normalen VGA-Anschluß mit dem Spiele-Bildschirm verbinden. Die 2D-Karte wird dann mit dem BNC-Kabel an den Monitor angeschlossen, wodurch bei Auflösungen jenseits von1.024x768 Bildpunkten eine verbesserte Bildqualität möglich wird.

Q: Ich habe zwei Direct3D-fähige Karten in meinem Rechner (z. B. Matrox Mystique und m3D). Wie kann ich sicherstellen, daß mein Spiel 100%ig auf die D3D-Fähigkeiten der Add-on-Karte zugreift?

A: Um absolute Gewißheit zu haben, sollten Sie das Programm 3dcc installieren. Mit Hilfe dieses winzigen Utilities sind Sie in der Lage, manuell die D3D-fähigen Karten auszuwählen.

Der kleine Helfer 3dcc (ebenfalls auf der CD-ROM) verschafft Ihnen eine bequeme Umschalt-Möglichkeit zwischen den Grafikkarten.

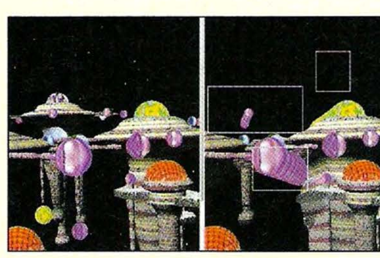
Q: Wenn ich Tomb Raider 2 mit meiner Riva 128-Karte spiele, sieht es fast so aus, als ob die einzelnen Texturen nicht 100%ig zusammenpassen. Ist das ein Treiberproblem der Karte oder liegt die Ursache beim Spiel selbst?

A: Die Programmierer des neuen Action-Hits von Eidos sind unschuldig. Die Riva-Karten mit nVidia-Chip haben die an sich lobenswerte Ambition, alle Spiele mit MIP-Mapping zu verschönern – vorzugsweise solche, die dieses qualitätsfördernde Feature nicht anbieten. Dabei kommt es aber momentan noch zu leichten Darstellungsfehlern, die sich in feinen weißen Linien zwischen einzelnen texturierten Flächen äußern. Zukünftige Treiber werden das Problem aber lösen.

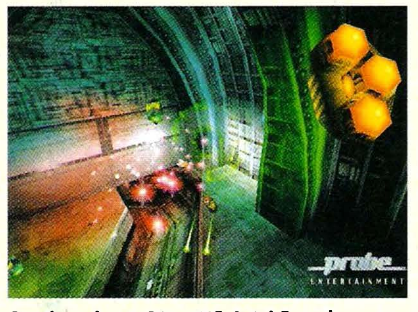


Benchmark-Bescherung

Ein dick geschnürtes Benchmark-Paket wartete auf die Test-Kandidaten. Im Direct3D-Bereich setzten wir den 3D Winbench von Ziff-Davis in der 98er-Version ein, der insgesamt 41 3D-Qualitätskriterien abfragt und anschließend einen auf 19 Szenen ausgelegten Benchmark durchführt. Um eine optimale Vergleichbarkeit zu gewährleisten, nahmen wir zwei Messungen vor. Der erste Wert berücksichtigt die 3D-Fähigkeiten der Karte, während das zweite Ergebnis ohne Qualitätsanspruch das reine Rendern der Szenen in Betracht zieht. Ein weiterer D3D-Benchmark stellt Final Reality von VNU Labs/Remedy dar. Aus fünf gewichteten Einzelszenen wird ein Gesamtwert für die 3D-Leistung berechnet, der mit einem Grundsystem verglichen werden kann. Ein FR-Ergebnis von 2,5 besagt beispielsweise, daß das System im 3D-Bereich 2,5 mal schneller ist als ein P150 mit S3 Virge VX-Chipsatz. Daneben kam der D3D-Test von Microsoft zum Einsatz, der Ergebnisse für die Pixelfüllrate (in Millionen Pixel pro Sekunde) sowie den Polygondurchsatz (in Tausend Polygone pro Sekunde) liefert. Im Spielebereich mußten *Forsaken* (640x480 in D3D), *Descent 2* (640x480 unter DOS), id Soft OpenGL I (640x480 unter OpenGL), id Software OpenGL II (640x480 im jeweiligen Spezialmodus) sowie *MDK* (Shiny Bench in D3D) als Framecounter bzw. Performance-Ermittler herhalten. Bei den OpenGL-Messungen wurde teilweise auf Beta-Treiber zurückgegriffen, um einen objektiven Vergleichswert ermitteln zu können. Bei id Software OpenGL II wurde je nach Karte der Software-, Default-, 3Dfx- oder PowerVR-Modus gestartet. Die maximale 3D-Auflösung der jeweiligen Grafikkarte testeten wir mit *Jedi Knight*, das als eines der ersten Spiele stufenlose Bildeinstellungen ermöglicht. Die in der Tabelle angegebene Maximal-Auflösung wurde mit eingeschalteter 3D-Beschleunigung in Direct3D bei einer Farbtiefe von 16 Bit erreicht.



Neues Jahr, neue Benchmark-Version: der taufrische 3D Winbench 98 im Kampf gegen mangelnde 3D-Darstellungsqualität der Grafikbeschleuniger.



Das brandneue DirectX5-Spiel Forsaken läßt sich vorzüglich als Framecounter mißbrauchen.

Hersteller	ATI	Creative Labs	Diamond	Diamond	Intergraph / EA	miroMEDIA	Number Nine	STB
Modell	**All-in-Wonder Pro**	**Gr. Bl. Exxtreme**	**Stealth II S220**	**Viper V330**	**Intense 3D**	**MAGIC Premium**	**Rev. 3D SGRAM**	**Velocity 128**
Info-Telefon	**089-4609070**	**01805-323488**	**08151-266-0**	**08151-266-0**	**02408-940555**	**01805-228144**	**089-614491-0**	**089-42080**
Preis	**DM 670,-**	**DM 279,-**	**DM 239,-**	**DM 439,-**	**DM 399,-**	**DM 499,-**	**DM 299,-**	**DM 425,-**
Ausstattung								
2D-Grafik-Chip	3D Rage Pro	Permedia 2	R. Verité V2100	Riva 128	ProMotion AT3D	Riva 128	Ticket to Ride	Riva 128
3D-Grafik-Chip	3D Rage Pro	Permedia 2	R. Verité V2100	Riva 128	Voodoo Rush	Riva 128	Ticket to Ride	Riva 128
RAM (erw.bar auf)	4 MB SGRAM (8)	4 MB SGRAM (-)	4 MB SGRAM (-)	4 MB SGRAM (-)	6 MB EDO (-)	4 MB SGRAM (-)	4 MB SGRAM (-)	4 MB SGRAM (-)
RAMDAC-Takt	230 MHz	230 MHz	170 MHz	230 MHz	220 MHz	230 MHz	220 Mhz	230 MHz
3D-APIs	Direct 3D, OpenGL*	Direct3D, OpenGL	Direct 3D, OpenGL	Direct3D, OpenGL	D3D, Glide, OpGL	Direct3D, OpenGL	D3D, OpenGL*	Direct3D, OpenGL
Treiber-Version	V. 4.10.2278	V. 1.02	V. 1.0	V. 4.10.01.0014	V. 4.10.00.2063	V. 1.1	V. 01.061.142W	V. 4.00.00.1111
Besonderheiten	TV-Out, Video-In, TV-Tuner, MPEG 2/DVD	MPEG 2	-	TV-Out	TV-Out	TV-Out, Video-In	MPEG 2	TV-Out
Spiele (Vollvers.)	FI (Psygnosis)	-	nur Demos	iF-22, MRacer	NFS II SE + X	-	-	FIFA,MRacer,IS '76
Software	TV-Tuner, MPEG, Vid-Grabber, BTX, MPEG 2	MPEG-Player, Inspire	MPEG-Player	MGI Photo Suite, MPEG-Player	MPEG-Player	Video-Grabber, MPEG-Player	-	Simply 3D, WIRL, MPEG-Player
Garantiezeit	5 Jahre	1 Jahr	5 Jahre	5 Jahre	5 Jahre	2 Jahre	5 Jahre	10 Jahre
3D-Features (nach 3D-Winbench® 98)								
Fog Vertex	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Fog Table	nein	nein	nein	nein	ja	nein	nein	nein
Glanzlichter	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Color Key Transp.	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Alpha Transp.	ja	nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bilineares Filtering	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
MIP-Mapping	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft	ja	mangelhaft	ja	mangelhaft
Dithering	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Persp.korrektur	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Benchmark-Ergebnisse								
Buss. Winstone 98	17,4	keine Messung	17,2	17,1	16,6	17,4	17,6	17,5
Shiny D3D	153	129	104	300	239	240	keine Messung	300
Pixelfüllrate	26	30	17	39	19	41	13	37
Polygondurchsatz	334	453	383	572	308	556	264	566
Auflösungen								
max. 2D (24-Bit)	1.280x1024, 85 Hz	1.152x864, 70 Hz	1.024x768, 75 Hz	1.280x1024, 75 Hz	1.280x1024, 60 Hz	1.280x1024, 75 Hz	1.152x864, 117 Hz	1.280x1024, 75 Hz
max. 3D Jedi Knt.	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit

* Treiber sind momentan noch nicht verfügbar.

HARDWARE

Die Referenzliste bietet Ihnen den ultimativen Marktüberblick im Spiele-Hardwarebereich. Hier finden Sie jeden Monat nach Produktgruppen sortiert aktuelles Spielewerkzeug, das in den entsprechenden Schwerpunktthemen oder Einzeltests vorgestellt wurde. Die Einordnung der Kandidaten in die jeweiligen Kategorien erfolgt dabei nach der Gesamtbewertung – Testobjekte mit gleicher Endnote werden noch nach den einzelnen Wertungskriterien sortiert. Wenn in einer Hardware-Kategorie zwei Awards vergeben wurden, ist ein Nachtest zu einem Schwerpunktthema dafür verantwortlich.

15 Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	PCG 1/1998	089-1497360	sehr gut
Philips	Brilliance 105	PCG 1/1998	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	PCG 1/1998	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	PCG 1/1998	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	PCG 1/1998	02153-733400	gut
miro Displays	V1570 F	PCG 1/1998	01805-228144	gut
NEC	MultiSync E500	PCG 1/1998	0180-5242521	gut
Samsung	Syncmaster 500p	PCG 1/1998	0180-5121213	gut
Iiyama	Vision Master 350	PCG 1/1998	089-900050-33	gut
Sony	Multiscan 100sf	PCG 1/1998	0180-5252586	gut
Step	15F03T	PCG 1/1998	02361-376683	gut
Mitsubishi	Diamond Scan 15VX	PCG 1/1998	02102-486-770	gut
Highscreen	MS 15AX	PCG 1/1998	02405-444-4500	gut
Hitachi	CM500ET	PCG 1/1998	0211-5291552	gut
Sony	Multiscan 100sx	PCG 1/1998	0180-5252586	befriedigend

17 Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	PCG 2/1998	02153-733400	sehr gut
ViewSonic	P775	PCG 2/1998	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	PCG 2/1998	02921-99-4444	gut
CTX	1792-SE	PCG 2/1998	02131-349912	gut
Highscreen	MS 17S	PCG 2/1998	02405-444-4500	gut
Iiyama	Vision Master Pro17	PCG 2/1998	089-900050-33	gut
Samsung	Syncmaster 700p	PCG 2/1998	0180-5121213	gut
Sony	Multiscan 220AS	PCG 2/1998	0180-5252586	gut
Hitachi	CM630ET	PCG 2/1998	0211-5291552	gut
NEC	MultiSync E700	PCG 2/1998	0180-5242521	gut
Step	17E03T	PCG 2/1998	02361-376683	gut
Mitsubishi	Diamond Pro 67TXV	PCG 2/1998	02102-486-770	gut
Nokia	447Za	PCG 2/1998	089-1497360	gut
miro Displays	V1770 T	PCG 2/1998	01805-228144	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	PCG 1/1998	0211-338000	sehr gut
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	PCG 1/1998	0211-338000	sehr gut
Terratec	AudioSystem EWS64 XL	PCG 1/1998	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	PCG 1/1998	01805-323488	sehr gut
Terratec	SoundSystem Maestro 32/96	PCG 1/1998	02157-81790	gut
Turtle Beach	MultiSound Pinnacle	PCG 1/1998	0531-125000	gut
Yamaha	SW-60XG	PCG 1/1998	04101-303-0	gut
Turtle Beach	Malibu Surround 64	*Neuzugang*	0531-125000	gut
Terratec	SoundSystem Base 64	PCG 1/1998	02157-81790	gut
VideoLogic	SonicStorm	PCG 1/1998	06103-93-4714	gut
Shuttle	Spacew. Snd. Syst. HOT-255	PCG 1/1998	04121-476860	gut
Turtle Beach	Daytona PCI	*Neuzugang*	0531-125000	gut
Diamond	Monster Sound	PCG 1/1998	08151-266-0	gut
Elito	Miss Melody 3D	PCG 1/1998	09241-99170	gut
Anubis	Typhoon Wave 32 PnP	PCG 1/1998	06897-908825	gut
Terratec	SoundSystem Base 1	PCG 1/1998	02157-81790	befriedigend
Anubis	Typhoon Gold 3D	PCG 1/1998	06897-908825	befriedigend
Aztech	Waverider Platinum 3D	PCG 1/1998	0421-162560	befriedigend

2D/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V330	PCG 12/1997	08151-266-0	sehr gut
Elsa	Victory Erazor	PCG 12/1997	0241-60654-12	sehr gut
miroMEDIA	Magic Premium	PCG 3/1998	0531-2213110	sehr gut
STB	Velocity 128	PCG 3/1998	089-42080	sehr gut
ATI	All-in-Wonder	PCG 3/1998	089-4609070	sehr gut
Hercules	Stingray 128/3D	PCG 12/1997	089-898905-73	gut
Jazz Multimedia	Adrenaline Rush	PCG 12/1997	02405-4444-500	gut
ATI	Xpert@Play	PCG 12/1997	089-4609070	gut
Intergraph/EA	Intense 3D	PCG 3/1998	02408-940555	gut
Diamond	Stealth II S220	PCG 3/1998	08151-266-0	gut
Number Nine	Revolution SGRAM	PCG 3/1998	089-614491-13	befriedigend
Creative Labs	Graphics Blaster Exxtreme	PCG 3/1998	01805-323488	befriedigend

3D-Grafikkarten (Add-On)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Monster 3D	PCG 12/1997	08151-266-0	sehr gut
Guillemot	Maxi Gamer 3Dfx	PCG 12/1997	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	Hiscore 3D	PCG 12/1997	0531-2213110	sehr gut
VideoLogic	Apocalypse 3Dx	PCG 12/1997	06103-93-4714	gut
Matrox	m3D	PCG 12/1997	089-61447-40	gut

Komplettsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
pc.Spezialist	PC 233 MMX	PCG 12/1997	0521-9696-200	sehr gut
Seitz	Explosion 3Dx plus	PCG 12/1997	0711-990-5314	gut
Gateway 2000	G6-233	PCG 12/1997	0130-820854	gut
Actebis	TARGA Power Line	PCG 12/1997	02921-99-4444	gut
Wortmann Terra	Principia	PCG 12/1997	05744-944-125	gut
Peacock	TAKE Multimedia	PCG 12/1997	02957-79-0	gut
Vobis	Sky Tower 233 MHz97-Line	PCG 12/1997	02405-444-4500	befriedigend
Comtech	Pacomp HyperSpeed	PCG 12/1997	07151-98001-0	befriedigend

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	PCG 2/1998	0541-122065	sehr gut
Microsoft	SW Gamepad	PCG 2/1998	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	PCG 2/1998	08161-871093	sehr gut
ACT Labs	Powerramp	PCG 2/1998	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	PCG 2/1998	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	PCG 2/1998	04287-1251-13	gut
Genius	MaxFire	PCG 2/1998	02173-9743-21	gut
Logitech	ThunderPad Digital	PCG 2/1998	069-92032165	gut
Interact	PC PowerPad Pro	PCG 2/1998	04287-1251-13	gut
Endor Fanatec	Eezee Pad	PCG 2/1998	06021-840681	gut
Saitek	X6 - 31 M	PCG 2/1998	089-54612710	gut
Saitek	X6 - 32 M	PCG 2/1998	089-54612710	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC MasterPad	PCG 2/1998	0041-417402116	befriedigend
Air Labs	Striker	PCG 2/1998	0541-122065	befriedigend
Genius	Game Hunter	PCG 2/1998	02173-9743-21	befriedigend
Genius	PowerStation	PCG 2/1998	02173-9743-21	befriedigend
InterAct	PC Propad 4	PCG 2/1998	04287-1251-13	befriedigend

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	PCG 2/1998	08161-871093	sehr gut
Zye	Racing Simulator	PCG 2/1998	0541-122065	gut
Thrustmaster	Formula T2	PCG 2/1998	08161-871093	gut
Endor Fanatec	Le Mans	PCG 3/1998	06021-840681	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	PCG 2/1998	08161-871093	gut
Interact	V3 Racing Wheel	PCG 2/1998	04287-1251-13	gut
Vidis Destiny	Steering Wheel	PCG 2/1998	040-514840-0	gut
CH Products	Racing Wheel	PCG 2/1998	0541-122065	befriedigend

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	PCG 2/1998	0180-5251199	sehr gut
Logitech	CyberMan 2	PCG 2/1998	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	PCG 2/1998	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	PCG 2/1998	069-92032165	gut
Thrustmaster	Millennium 3D	PCG 2/1998	08161-871093	gut
InterAct	Cyclone 3D	PCG 2/1998	04287-1251-13	befriedigend

Online-Rollenspiele

Virtuelle Gesel

Immer mehr Hersteller entwickeln im Augenblick Produkte, die ausschließlich online, d. h. über eine Verbindung zum Internet zu spielen sind. Rollenspiele stehen dabei derzeit ganz oben auf der Beliebtheitsskala der Entwickler, schließlich handelt es sich um eines der wenigen Genres, in dem man einen Charakter über längere Zeit aufbauen und wirklich „spielen" kann.



Eine Handvoll Anhänger der Prinzessin in voller Rüstung. Prinzessin Kateriina ist ein Non-Player-Character.

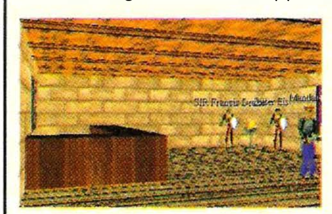
Der Begriff „Virtuelle Welt" taucht in vielen Magazinen im Zusammenhang mit fast schon furchterregenden Apparaturen auf. Mittlerweile dürfte aber bekannt sein, daß eine virtuelle Welt nicht unbedingt durch Dreidimensionalität entsteht, die mit Hilfe von speziellen Brillen und Eingabegeräten erzeugt werden kann. Vielmehr bilden sich diese Welten, die in irgendeinem Büro auf irgendeinem Server beheimatet sind, durch ihre Bewohner und deren Verhaltensweisen.
Das wirft unwillkürlich die Frage auf, ob die Administratoren in das Spielgeschehen eingreifen dürfen oder vielleicht sogar sollen.

Eingriff von Administratoren?

Nur allzu oft gehen bei den Betreibern von Online-Spielen – unabhängig vom Genre – Beschwerden über Spieler ein, die sich angeblich unfair gegenüber der Gemeinschaft verhalten. In diesen Fällen darf eigentlich nicht eingegriffen werden, solche Probleme muß die Online-Gemeinde selbst lösen.
Sehr viel interessanter scheint da der Aspekt, das Spiel ein

Events

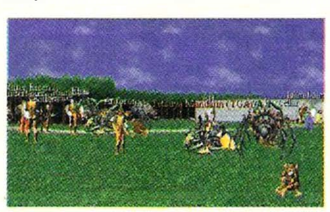
Im Januar wurde auf allen *Meridian 59*-Servern ein spezieller Event abgehalten. Der bekannte Kräuterhändler Frisconar (ein NPC, Non-Player-Character) wurde von den Administratoren für zwei Tage aus dem Spiel entfernt. Die Story: Frisconar wurde vom habgierigen Wirt Meidei entführt und in der Kanalisation von Barloque gefangengehalten. Die Spieler wurden aufgerufen, ihn zu retten, und mußten sich durch eine riesige Monsterplage schlagen. Auf dem Rückweg nach Tos wurde die mittlerweile gewachsene Gruppe noch einmal von Meideis Schergen attackiert, aber schließlich glückte die Rettung. Geschichten wie diese erfordern sehr viel Fingerspitzengefühl, denn die Aufgabe soll nicht unlösbar werden, um die Spieler nicht zu frustrieren, sondern zu motivieren. Wenn Sie mehr über Veranstaltungen wie diese erfahren möchten, sollten Sie einmal auf folgende Webseiten schauen. Es handelt sich um Seiten von Spielern, die eigene News schreiben und veröffentlichen...
http://www.geocities.com/Area51/Rampart/2876/
http://members.xoom.com/Meridian59/



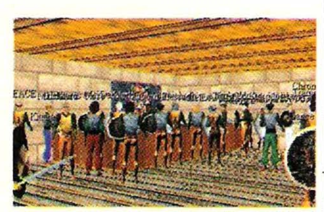
Panik in Meridian. Frisconar wurde entführt, niemand konnte Reagenzien kaufen bzw. verkaufen.



Die Befreiung Frisconars auch der Kanalisation von Barloque forderte den Teamgeist aller Bewohner.



Die Spieler geben Frisconar Geleitschutz nach Tos und werden dabei noch einmal angegriffen.



Frisconar in seiner Wirkungsstätte, die Welt ist wieder in Ordnung, der Handel nicht mehr eingeschränkt.

lschaft

wenig zu verändern, um zum Beispiel ein bestimmtes Szenario aufzubauen oder die Spieler mit einer ungewohnten Situation zu konfrontieren, die gemeistert werden muß. In diesem Fall übernehmen die Administratoren die Rolle eines klassischen „Dungeon Masters", der sich eine kurze (oder auch lange) Story ausdenkt, in der alle Mitglieder der Gemeinschaft involviert sind. Schwierig wird die Angelegenheit, wenn ein Spiel auf mehreren Servern betrieben wird, d. h. wenn mehrere Parallel-Welten existieren. Durch die hohe Geschwindigkeit, mit der Informationen durch das Internet fließen (auf Webseiten, per e-Mail), ist eine Geschichte oder sogar die Lösung eines Rätsels schnell im Umlauf. Deshalb müssen solche Veranstaltungen nahezu zeitgleich in allen Welten abgehalten werden, sonst geht der eigentliche Effekt verloren.

Initiative der Spieler

Aber die Initiative muß nicht immer nur von den Administratoren ausgehen. Häufig ergreifen auch die Spieler das Ruder und veranstalten Rätsel- und Geschichtenwettbewerbe (vor allem bei Rollenspielen). Oder sie verabreden sich einfach nur, um Neulingen bei besonders schwierigen Aufgaben zu helfen. Bei *Meridian 59* werden beispielsweise ab und zu Turniere veranstaltet, bei denen entweder jeder gegen jeden oder sogar ganze Gilden gegeneinander antreten. Finanziert werden solche Events durch Startgebühren, die Gewinner erhalten dann Preisgelder oder Sachpreise, die wie bei einer Art Tombola von anderen Spielern zur Verfügung gestellt werden. Turniere dauern meistens drei bis vier Stunden und können das Gemeinschaftsgefühl noch intensivieren, da sich fast kein Spieler so ein Spektakel entgehen läßt. Flotte Sprüche, bodenloses Geprahle und die Spannung, wie man sich gegen Freund und Feind auf gefahrlosem Boden behaupten kann, sorgen für sehr viel Unterhaltung und Atmosphäre.

Gepflegte Konversation

Apropos Atmosphäre: Es gibt einen Punkt, den man bei einem Online-Rollenspiel unbedingt beachten sollte. Viele Spieler empfinden es in einer Fantasyumgebung als störend, wenn lauthals über Fußballergebnisse oder den neuesten Kinofilm diskutiert wird. Bei fast allen Spielen stehen deshalb verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten zur Verfügung, die es erlauben, sich in unterschiedlichen Gruppen (Channels) zu unterhalten. Auf diese Weise bleibt die hauptsächliche Konversation „sauber", man kann sich voll und ganz auf das „Spielen" eines Charakters konzentrieren.

Oliver Menne ■

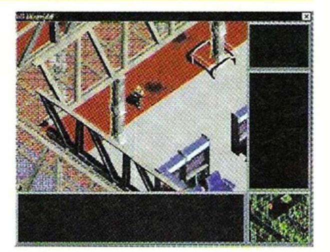
Online-Spiele

Diesen Monat haben wir für Sie die neuesten Titel zusammengestellt, die sich über das Internet spielen lassen. Einige davon befinden sich noch in einer frühen Beta-Phase, andere sind schon weiter vorangeschritten. Besuchen Sie doch einfach einmal die angegebenen Webseiten.

The Grid

Noch in der Beta-Phase befindet sich das Online-Rollenspiel *The Grid*. Gespielt wird aus einer isometrischen Perspektive, das Szenario läßt sich mit „Dark Future" grob umschreiben. Abgefahrene Ausrüstungsgegenstände, wie beispielsweise der Jet-Pack, sollen für neue Aspekte im Genre sorgen. Wer sich für die Testphase des Spiels interessiert, sollte sich einmal die Webseite des Herstellers Dot Entertainment ansehen.

Info: http://www.gridgames.com

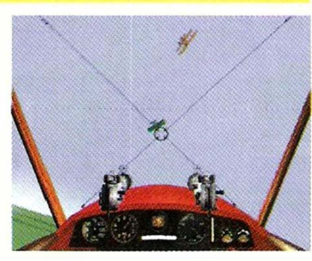


Ein Terraner steht vor den Toren einer Ork-Siedlung. Ein Konflikt ist unvermeidlich.

Flying Circus

Dogfights sind auch im Internet möglich. Der Hersteller Sim-Guild hat mit *Flying Circus* eine Flugsimulation entwickelt, die sich mit dem Ersten Weltkrieg beschäftigt. Vier verschiedene Doppel- und ein Dreidecker stehen zur Verfügung, um sich gegenseitig durch die Lüfte zu jagen. Auch dieses Spiel befindet sich noch in der Beta-Phase, an der Sie vielleicht noch teilnehmen können.

Info: http://www.simguild.com

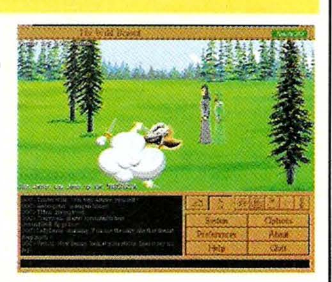


Flying Circus bietet reinen Dogfight mit mehreren Spielern gleichzeitig.

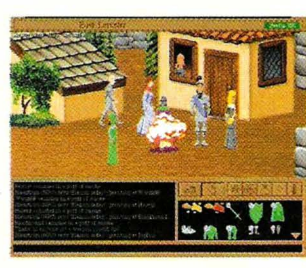
The Realm

CUC Software hat ebenfalls ein vielversprechendes Online-Rollenspiel im Angebot. *The Realm* wird wie ein klassisches Adventure aus der Seitenansicht gespielt, die Welt besteht aus zahlreichen Locations, die das mittelalterliche Flair sehr gut einfangen. Die einzelnen Befehle werden mit der Maus ausgeführt, kommuniziert wird zum größten Teil über „Channels", d. h. über ein spezielles Fenster. Das Spiel läuft prinzipiell in Echtzeit ab, bei den Kämpfen wird allerdings der Modus und die Ansicht gewechselt, Schlachten werden in rundenbasierter Form ausgetragen. Solange sich die Auseinandersetzung noch im vollen Gange befindet, können andere Helden und Heldinnen nicht eingreifen – sichtbar gemacht wird das durch ein wild animiertes Getümmel. Aktuell ist die Version 3 von *The Realm*. Diese macht schon einen recht ausgereiften Eindruck, wer sie einmal testen möchte, sollte sich die Webseite ansehen.

Info: http://www.realmserver.com



Wenn ein Kampf stattfindet, sehen ihn die anderen Spieler als wild animiertes Getümmel.



In den Städten trifft man auf andere Spieler. Dieser Teil des Spiels läuft in Echtzeit ab.



TIPS & TRICKS



Wing Commander Prophecy

■ Der Player's Guide: Ausführliche Tips und Tricks zu Origins Weltraum-Saga

3/98 TIPS INDEX

TITEL	KL	AT	KT	NR.
Age of Empires		X		02/98
Age of Empires			X	02/98
Age of Empires			X	03/98
Akte Europa			X	12/97
Anstoß 2			X	12/97
Anstoß 2 (Teil 1/2)		X		10/97
Anstoß 2 (Teil 2/2)		X		11/97
Armored Fist 2		X		03/98
Baphomets Fluch 2	X			12/97
Betrayal in Antara			X	11/97
Blade Runner	X			02/98
Blade Runner			X	03/98
Bleifuß Fun			X	12/97
Bundesliga Manager 97			X	09/97
Bundesliga Manager 97 (Teil 3/3)		X		06/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	07/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	06/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	08/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	10/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	11/97
C&C 2: Gegenangriff (Teil 1/2)	X			06/97
C&C 2: Gegenangriff (Teil 2/2)	X			07/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 1/2)	X			12/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 2/2)	X			01/98
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	01/98
Colonization			X	10/97
Comanche 3		X		08/97
Comanche 3			X	08/97
Comanche 3			X	09/97
Constructor			X	02/98
D.O.G.			X	10/97
Dark Reign (Teil 1/2)	X			12/97
Dark Reign (Teil 2/2)	X			01/98
Dark Reign			X	01/98
Das Schwarze Auge 3 (Teil 2/2)	X			06/97
Deadlock			X	06/97
Der Industrie-Gigant		X		11/97
Der Industrie-Gigant			X	11/97
Der Industrie-Gigant			X	12/97
Descent 2			X	06/97
Diablo			X	07/97
Diablo: Hellfire			X	03/98
Die Siedler 2			X	07/97
DSF Fußball-Monager			X	09/97
Dungeon Keeper			X	11/97
Dungeon Keeper (Teil 1/2)	X			09/97
Dungeon Keeper (Teil 2/2)	X			10/97
Dungeon Keeper			X	02/98
Dungeon Keeper			X	01/98
Dungeon Keeper - Deeper Dungeans	X			03/98
Earth 2140 Mission Pack 1 (Teil 1/2)	X			11/97
Earth 2140 Mission Pack 1 (Teil 2/2)	X			12/97
Earth 2140			X	01/98
Extreme Assault			X	09/97
Extreme Assault			X	10/97
F1 Racing Simulation		X		03/98
FIFA Soccer 97			X	06/97
FIFA 98		X		03/98
Floyd	X			01/98
Frogger			X	03/98
G-Nome			X	08/97
Holiday Island			X	09/97
Imperium Galactico			X	10/97
Incubotion			X	12/97
Incubation			X	02/98
Interstote ´76			X	07/97
Interstote ´76 (Teil 1/2)	X			08/97
Interstote ´76 (Teil 2/2)	X			09/97
Jack Orlando	X			11/97
Jedi Knight	X			01/98
Jedi Knight			X	12/97
Jedi Knight			X	01/98
Jedi Knight - Secrets		X		02/98
Krush, Kill N´Destroy		X		06/97
Krush, Kill N´Destroy (Teil 1/2)	X			07/97
Krush, Kill N´Destroy (Teil 2/2)	X			08/97
Lands of Lore 2	X			01/98
Lands of Lore 2			X	02/98
Little Big Adventure 2	X			10/97
Lost Vikings 2			X	08/97
M.A.X.			X	06/97
Machine Hunter			X	11/97
MDK			X	11/97
Mechwarrior 2 – 3Dfx			X	12/97
Monkey Island 3	X		X	02/98
Moto Racer			X	09/97
NBA Live 97			X	08/97
NBA Live 97			X	10/97
NBA Live 98		X		02/98
NBA Live 98			X	03/98
Need for Speed 2			X	07/97
Need for Speed 2			X	10/97
Need for Speed 2			X	02/98
Need for Speed 2 – Special Edition			X	02/98
NHL 98		X		11/97
NHL 98			X	02/98
NHL 98		X		03/98
Outlaws			X	07/97
Pandemonium			X	10/97
Panzer Generol IIID			X	01/98
Perfect Wapon			X	11/97
POD			X	06/97
POD		X		07/97
POD			X	07/97
POD		X		08/97
Rally Rocing ´97			X	09/97
Star Trek: Generations	X			09/97
Terracide			X	11/97
The Last Express	X			08/97
Theme Hospital			X	10/97
Tomb Raider			X	06/97
Tomb Raider 2 (Teil 1/3)	X			01/98
Tomb Raider 2 (Teil 2/3)	X		X	02/98
Tomb Raider 2 (Teil 3/3)	X			03/98
Total Annihilation		X		12/97
Total Annihilation			X	12/97
Turok			X	01/98
Virtua Fighter 2			X	01/98
Wing Commonder Prophecy	X		X	03/98
WipEout 2097			X	11/97
Worms			X	11/97
Worms 2	X			03/98
X-COM 3: Apocalypse		X		10/97
X-COM 3: Apocalypse			X	11/97
X-COM 3: Apocolypse			X	12/97
Zork: Der Großinquisitor	X			03/98

KL = Komplettlösung ▮ AT = Allgemeine Tips ▮ KT = Kurztips

EINSENDEHINWEISE FÜR T&T

1. Das Wichtigste vorweg: Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie WarCraft 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht berücksichtigen.
3. Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips") finden auch auf einer Postkarte Platz.
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Weil ein Bild mehr als tausend Worte sagt, freuen wir uns über Screenshots und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es für Sie: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie also nicht, Ihre Bankverbindung anzugeben!
8. Wenn Sie eine sehr aufwendige Komplettlösung zu einem Spiel erstellen möchten, sollten Sie zunächst per **Telefon** (0911-2872-150), **Telefax** (0911-2872-200) oder e-Mail an **redaktion@pcgames.de** anfragen, ob überhaupt entsprechendes Material benötigt wird.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tips & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

Computec Verlag ▮ Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks ▮ Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC Magazin-Tips bestellen:

___ Stück HELP-Sammelordner „PC Games" je DM 10,- ....DM ____

Gesamt ....DM ____
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) ....DM ____

ICH ZAHLE DEN GESAMTBETRAG VON ....DM ____

❒ bar (Geld liegt bei)
❒ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90 327 Nürnberg

Name ....

Straße ....

PLZ, Wohnort ....

Datum/Unterschrift ....

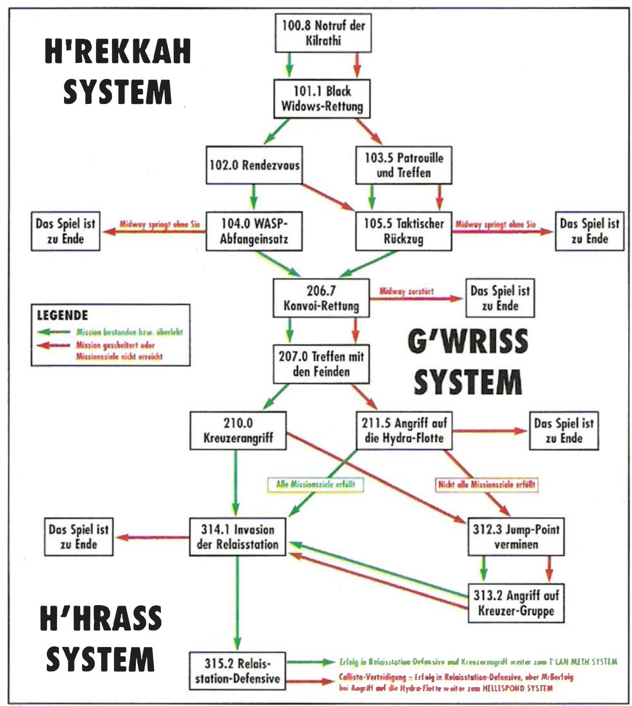




Komplettlösung

Wing Commander Prophecy

Sensationelle 3D-Grafik, hollywoodreife Videosequenzen und eine spannende Story – das ist Wing Commander Prophecy, die mittlerweile fünfte Folge einer der erfolgreichsten Computerspiele-Serien überhaupt. Die PC Games-Komplettlösung versorgt Sie unter anderem mit dem Missionsbaum, nennt Stärken und Schwächen der Gegner und stellt alle Einsätze im Detail vor.



Allgemeine Spieletips

Simulator: Im Simulator können sich neue Rekruten mit den Kampfraumschiffen der Konföderation vertraut machen und jede Menge Übungsmissionen fliegen. Sollten Sie also an den Kampfeinsätzen verzweifeln, probieren Sie erst die simulierten Gefechte.

Schwierigkeitsgrad: Netterweise läßt sich der Schwierigkeitsgrad in WING COMMANDER PROPHECY von einer Mission zur nächsten verstellen. Sollten Sie also mal so richtig festhängen, genügt es oft schon, auf einer etwas niedrigeren Stufe zu spielen.

Die TCS MIDWAY: Im Gegensatz zu früheren Trägern ist die MIDWAY fast doppelt so groß und kann bis zu drei Kampfgeschwader und ein großes Kontingent an Marines beherbergen. Trotz ihrer massiven Schilde, immenser Panzerung und jeder Menge Geschütztürme muß sich die TCS MIDWAY bei direkten Angriffen auf ihre Abfangjäger verlassen können.
WICHTIG: Die MIDWAY behält Schaden aus vorangegangenen Missionen. Sollte sie bei einem Angriff also schwer beschädigt werden, wird die nächste Verteidigungsmission umso härter. Es empfiehlt sich deswegen immer, den Träger und seine Komponenten nach einem Angriff zu untersuchen und im Zweifelsfall die Mission erneut zu spielen. Es kann durchaus passieren, daß Sie sonst in späteren Missionen kaum eine Chance haben, die MIDWAY zu beschützen.

Missionstypen

FORCAP (Forward Combat Air Patrol)
Vorgeschobene Kampfpatrouille: Bei diesem Missionstypus werden Jäger dazu benutzt, den Weg des Trägers von feindlichen Jägern zu säubern. Sie werden bei dieser Art von Missionstyp eine vorgegebene Route von Navigationspunkten abfliegen und alle Gegner zerstören.

Eskorte: Eskorte zu fliegen ist kein leichtes Spiel. Auch wenn Anzahl und Feuerkraft der Gegner nicht allzu furchteinflößend sind, müssen Sie immer das zu beschützende Schiff im Auge behalten. Ihre Schützlinge sind meistens gar nicht oder nur leicht bewaffnet, langsam und schlecht gepanzert. Konzentrieren Sie sich auf die Gegner, die das Ziel Ihrer Eskorte aufs Korn nehmen, und lassen Sie sich durch eine Verfolgungsjagd nicht zu weit weglocken. Das zu beschützende Ziel wird Sie um Hilfe bitten, wenn es angegriffen wird.

Aufklärung: Neben normalen Kampfhandlungen mit gegnerischen Jägerpatrouillen müssen Sie Ziele identifizieren. Um ein Ziel zu untersuchen, müssen Sie sehr nah heranfliegen.

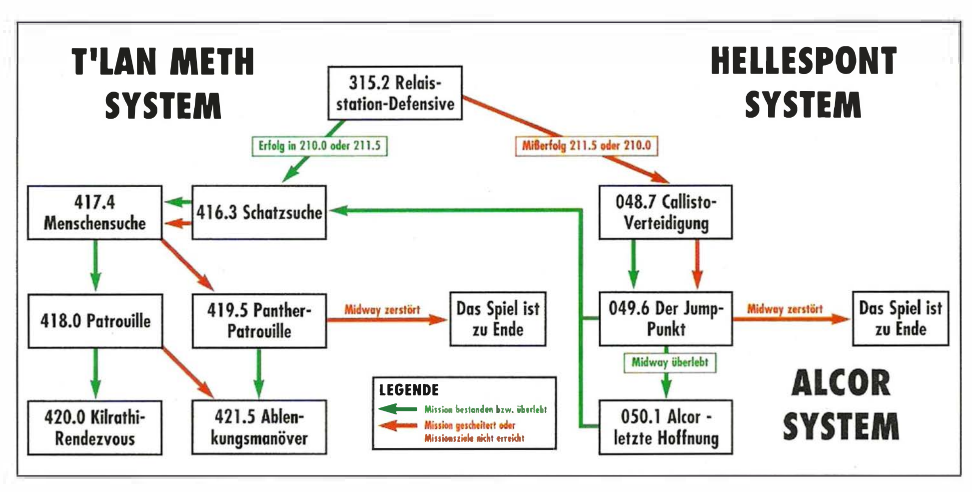
TARCAP (Target Combat Air Patrol)
Gezielte Kampfpatrouille: Sie fliegen Geleitschutz für verbündete Kampfeinheiten, zum Beispiel für Bomber bei Angriffen auf Großkampfschiffe. Ihre Kollegen verlassen sich darauf, daß Sie ihnen den Rücken freihalten und die gegnerischen Jäger vom Himmel holen. Oft können Sie unterstützend in das Geschehen eingreifen, indem Sie Geschütztürme der Großkampfschiffe ausschalten. Vergessen Sie dabei jedoch nicht die Jäger!

BARCAP (Barrier Combat Air Patrol)
Blockade: Diese Abfangmissionen finden im direkten Umfeld des Trägers statt und sind die letzte und wichtigste Verteidigungsmaßnahme der MIDWAY. Stellen Sie sicher, daß sich kein Gegner dem Träger nähert. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf feindliche Bomber und lassen Sie sich nicht zu weit von der MIDWAY weglocken.

Angriff/Anti-Schiff: Diese taktischen Angriffe auf große gegnerische Verbände verlangen alles von Pilot und Material. Jäger küm-



mern sich um Ihre feindlichen Gegenstücke, während sich die Bomberpiloten auf strategisch wichtige Komponenten der Großkampfschiffe konzentrieren. Schalten Sie unbedingt die Geschütze der Großkampfschiffe aus, um nicht als Altmetall zu enden. Siehe auch: Angriff auf Großkampfschiffe.



Taktik

Schilde: Die Einstellung der Schilde ist äußerst wichtig, um möglichst lange am Leben zu bleiben. Die Standardeinstellung dirigiert je 50% der Schildenergie auf die vorderen und hinteren Schilde. In den meisten Fällen empfiehlt es sich jedoch, mehr Energie auf die Heckschilde zu leiten, da Sie öfter Jäger im Nacken hängen haben. Bei Angriffen auf Großkampfschiffe, besonders auf deren Geschütze, sollten Sie Ihre vorderen Schilde stärken. Ein geschickter Pilot paßt die Schildenergie blitzschnell der aktuellen Kampfsituation an.

Energieverteilung: Die normale Energieverteilung ist in den meisten Situationen optimal. Manchmal ist es jedoch ratsam, etwas Geschwindigkeit für mehr Schildpower zu opfern.

Automatisches Gleiten: Das automatische Gleiten, bei dem Sie Ihre Flugrichtung beibehalten und nur den Bug des Schiffes steuern, eignet sich insbesondere beim Angriff von Geschütztürmen. Nehmen Sie einen Kurs, der Sie am Schiff vorbeiführt, während Sie die Türme beschießen. So sind Sie schwerer zu treffen.

Dogfight: In den meisten Missionen schlagen Sie sich mit gegnerischen Jägern herum. Für alle Jäger und Bomber gilt: Am besten ans Heck hängen und von hinten beschießen!

Geschwindigkeit: Fast alle Gegner sind weitaus schneller als Sie, was die Verfolgung natürlich immens erschwert. Deswegen wird im Spiel dem Nachbrenner eine ganz neue taktische Bedeutung zuteil.

Kanonen: Grundsätzlich gibt es zwei Arten, die Geschütze zu benutzen: einzeln oder gebündelt. Der große Nachteil gebündelter Geschützsalven ist die geringe Schußfrequenz. Mit etwas Übung werden Sie aber bald ziemlich gut zielen können und so mit dem Salvenfeuer größtmöglichen Schaden anrichten. Sie sollten sich ziemlich schnell das wahllose Dauerfeuer abgewöhnen, um Ihre Energiereserven zu schonen und nicht aus Versehen Ihren Verbündeten eins überzubraten.

Raketen: Raketen sind wertvoll und sollten gut überlegt eingesetzt werden. Die wirksamste und auf alle Raketen anwendbare Taktik ist der Schuß direkt von hinten auf kurze Distanz. Das gibt dem gegnerischen Piloten wenig Raum für Ausweichmanöver und wenig Zeit, um Täuschkörper abzuwerfen. Anmerkungen zu den einzelnen Raketentypen finden Sie im Waffenkunde-Kasten.

Feindlichen Raketen ausweichen: Wenn Sie von einer Rakete anvisiert werden, erscheint die Warnung LOCK. Werfen Sie sofort Täuschkörper (E) ab, weichen Sie stark vom derzeitigen Kurs ab und geben vollen Nachbrennerschub. Fliegt eine Rakete direkt auf Sie zu, haben Sie noch die Chance, das Geschoß abzuschießen.

Abfangmanöver: Fast alle Gegner fliegen ein ähnliches Angriffsmanöver: direkt auf Sie zu, und kurz vor einem Zusammenprall eine 180°-Wendung. Wenn Ihre Schilde es erlauben, können Sie schon beim Frontalanflug auf den Gegner schießen. Sobald er wendet, hängen Sie sich hinter ihn und machen ihm die Hölle heiß.

Angriff auf Großkampfschiffe

Oft werden Sie auf Offensivmissionen geschickt, um gegnerische Großkampfschiffe wie Zerstörer, Kreuzer oder Träger zu zerstören. Bei diesen Zielen schießen Sie nicht einfach auf das Objekt, sondern nehmen sich einzelne Komponenten vor.
Großkampfschiffe haben neben ihrer eigenen Bewaffnung auch noch schweren Geleitschutz. Die größte Gefahr geht jedoch von den Geschütztürmen und Raketenwerfern aus. Wenn Sie die Brücke und den Antrieb eines Großkampfschiffes zerstört haben, explodiert es!

Schildgeneratoren: Diese stachelförmigen Generatoren halten die Schilde der großen Komponenten aufrecht und müssen vor einem Angriff zerstört werden!
TIP: Sie brauchen Komponenten nicht mit „R" auswählen, um sie zu beschießen. Besonders bei Geschütztürmen sollten Sie sich auf Ihre Augen verlassen und sich Ihre Ziele selber suchen. Im Eifer des Gefechts dauert es einfach zu lange, die jeweilige Komponente mit dem Zielsystem aufzuschalten.

Missionsbeschreibungen: Missionen des „Hauptpfads" sind grün eingefärbt. Rote Färbung bedeutet, daß es sich um eine Mission eines Nebenpfads handelt. Die Reihenfolge der Missionen entnehmen Sie bitte den Missionsbäumen.

H'REKKA SYSTEM

100.8 NOTRUF DER KILRATHI

Typ: Eskorte **Schiff:** Piranha **Einstufung:** Leicht
Beschreibung: Ihr erster Einsatz mit leichtem Feindkontakt.

101.1 BLACK WIDOWS-RETTUNG

Typ: FORCAP-Unterstützung
Schiff: Tigershark **Einstufung:** Mittel
Beschreibung: Sie müssen Maniac und seinem Geschwader zu Hilfe eilen. Rechnen Sie mit jeder Menge Feinden und säubern Sie das All von den Insekten.

102.0 RENDEZVOUS

Schiff: Piranha **Typ:** FORCAP **Einstufung:** Leicht
Beschreibung: Säubern Sie den Weg der MIDWAY von Gegnern.

103.5 PATROUILLE UND TREFFEN

Schiff: Piranha **Typ:** FORCAP **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Diese Mission ist 102.0 vom Ziel her ähnlich, nur daß Sie hier auf sehr viel mehr Feinde treffen.

104.0 WASP-ABFANGEINSATZ

Schiff: Wasp **Typ:** BARCAP **Einstufung:** Leicht
Beschreibung: Benutzen Sie Ihren Booster gleich zu Anfang, um sich den gegnerischen Jägern zu nähern. Kehren Sie bei Aufforderung unbedingt sofort zur MIDWAY zurück.

105.5 TAKTISCHER RÜCKZUG

Schiff: Piranha **Typ:** BARCAP **Einstufung:** Mittel
Beschreibung: Ähnlich wie 104.0. Auch hier haben Sie es aufgrund des Mißerfolges bei der Black Widows-Rettung etwas schwerer.

G'WRISS SYSTEM

206.7 KONVOI-RETTUNG

Schiff: Tigershark **Typ:** FORCAP-Unterstützung
Einstufung: Schwer
Beschreibung: Sie können den Konvoi nicht retten! Sehr viele Gegner. Bei NAV 4 wird die Redeemer Sie nach erfolgreicher Schlacht auftanken und neu bewaffnen. Beeilen Sie sich am vorletzten NAV-Punkt, um schnell zur MIDWAY zurückzukehren, die unter Beschuß liegt.

207.0 TREFFEN MIT DEN FEINDEN

Schiff: Tigershark **Typ:** TARCAP **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Sie müssen sich um die Jäger und die Geschütztürme kümmern.

Waffenkunde

Geschütze
Alle Kampfschiffe der Konföderation sind mit Geschützen ausgerüstet. Ergänzend zu dem Handbuch gehen wir hier nur auf Besonderheiten einiger Waffen ein.

Partikelkanone
Die aufladbare Version der Partikelkanone ist besonders wirksam, wenn man den Strahl lange bündelt (Feuerknopf gedrückt halten). Wer einen kühlen Kopf behalten kann und einen kräftigen Schluck Zielwasser nimmt, kann mit einem gebündelten Partikelstoß immensen Schaden anrichten. Auch viele Komponenten von Großkampfschiffen lassen sich mit diesem Geschütz prima zu Schrott verwandeln.

MK2 „Sturmfeuer"-Kanone
Das einzige Geschütz mit begrenztem Munitionsvorrat. Sie können die MK2-Kanone nur einzeln abfeuern und nicht mit anderen Geschützen bündeln. Sie hat den unschätzbaren Vorteil, keine Energie zu verbrauchen. Außerdem schießt dieses Geschütz extrem schnell und kann einen Jäger in kürzester Zeit in Stücke reißen.

Schwere Plasmakanone
Wer auch immer Ihnen erzählt hat, daß dieses Geschütz nicht für Angriffe auf Jäger geeignet ist, hat gelogen! Zugegeben: Es ist nicht leicht, einem schnellen Jäger in einem trägen Bomber zu folgen, aber es ist nicht unmöglich! Ein einziger Schuß aus dieser Waffe zerlegt jeden Jäger in tausend Stücke!

Raketen
Es stehen viele schöne Sachen über die verschiedenen Raketen im Handbuch, leider hat man aber die Namen der einzelnen Waffen nur in der Dokumentation und nicht im Spiel übersetzt. Den Namen aus dem deutschen Handbuch finden Sie in Klammern hinter dem Namen, der im Spiel verwendet wird.

Schwärmer
Die WASP führt als einziges Raumschiff der Konföderation diese äußerst effektive Waffe mit sich. Sie müssen den Gegner im Blickfeld behalten, bis die Raketen einschlagen. Diese Waffe sieht nicht nur äußerst spektakulär aus, sondern richtet obendrein noch mächtig Schaden an und kann nicht durch Düppel abgelenkt werden.

Javelin II HS – Heat Seeker (Wärmesuchende Rakete)
Diese Rakete muß zunächst einen erfolgreichen Zielaufschluß haben. Sie eignet sich wegen ihrer Anfälligkeit für Störkörper besonders auf kurze Distanz.

Dart II DF (Dumbfire)
Ungelenkte Rakete gegen große Ziele.

Pilum IV FF – Friend-Foe (Freund-Feind-Rakete)
Diese Rakete sucht sich das nächste feindliche Ziel. Sie richtet moderaten Schaden an und hat eine große Reichweite. Diese Rakete führt mehrere Zielaufschlüsse durch, falls sie ihr Ziel verliert.

Firestorm T – Torpedo (Torpedo schwer)
Dieser Torpedo wird, wie sein kleiner Bruder, gegen Hangar, Startrampen, Triebwerke und Brücken von Großkampfschiffen eingesetzt. Ein erfolgreicher Torpedoeinsatz erfordert einen ungestörten Zielanflug. Schalten Sie also unbedingt Geschütztürme und Jäger aus, bevor Sie ein Raumschiff mit Torpedos beharken.

Dragonfly RP (Raketenbehälter)
Um mit diesen Raketen zu treffen, sollten Sie sich direkt hinter dem Gegner befinden.

LRIRM – Long Range Image Recognition Missile
Diese Neuentwicklung besitzt ein sehr gutes Zielsystem und eine sehr große Reichweite. In Kombination mit dem besonders großen Sprengkopf ist dies die beste Anti-Jäger-Rakete.

LRARM – Long Range Anti Radiation Missile
Langstrecken Anti-Radar Rakete
Eine auf neuesten Forschungsergebnissen basierende Anti-Radar-Rakete gegen Geschütztürme. Sie hat eine größere Reichweite und höhere Sprengkraft als die normale Anti-Radar-Rakete.

210.0 KREUZER-ANGRIFF

Schiff: WASP **Typ:** BARCAP/TARCAP **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Benutzen Sie Ihren Booster, um schnell zum Einsatzpunkt zu kommen. Es ist wichtig, daß Sie die gegnerischen Bomber und Jäger schnell vernichten, um sich dann um die Geschütztürme des Kreuzers zu kümmern. Sparen Sie also nicht mit Raketen!
Hinweis: Sie können den Tod von Dallas nicht vermeiden!

211.5 ANGRIFF AUF DIE HYDRA-FLOTTE

Schiff: Wasp **Typ:** BARCAP/TARCAP **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Ähnlich wie 210.0. Auch hier müssen Sie BARCAP für die MIDWAY fliegen und bei der Zerstörung von gegnerischen Großkampfschiffen helfen. Den Tod von Dallas können Sie auch auf diesem Ast nicht verhindern!

H'HRASS SYSTEM

312.3 JUMP-POINT VERMINEN

Schiff: Shrike **Typ:** Minen legen **Einstufung:** Mittel
Beschreibung: Rund um die Jumpboje müssen Sie sich gegen jede Menge gegnerischer Jäger zur Wehr setzen. Damit das Ganze nicht zum Kinderspiel wird, müssen Sie zusätzlich all Ihre Minen ablegen.

313.2 ANGRIFF AUF KREUZER-GRUPPE

Schiff: Tigershark **Typ:** TARCAP **Einstufung:** Mittel
Beschreibung: Assistieren Sie bei einem Angriff auf einen feindlichen Zerstörer. Kümmern Sie sich um die Jäger und den Baracuda, bevor Sie den Bombern mit den Geschütztürmen helfen.

314.1 INVASION DER RELAISSTATION

Schiff: Tigershark **Typ:** Eskorte **Einstufung:** Leicht
Beschreibung: Nachdem die Feinde erledigt sind, landen zunächst die Marines und dann Commander Blair. Sie können nichts gegen die Entführung von Blair unternehmen.

315.2 RELAISSTATION-DEFENSIVE

Schiff: Tigershark **Typ:** BARCAP **Einstufung:** Mittel
Beschreibung: Halten Sie durch, bis die MIDWAY und damit Unterstützung eintrifft.Vorsicht: Sie stoßen auf einen DEVILRAY!

HELLESPONT SYSTEM

In diesem System landen Sie nur, wenn Sie im H'hrass System den Ausflug über den Jumppoint (312.3 und 313.2) gemacht haben (Mißerfolg in 210.0 oder 211.5). Auf diesem Ast geht's schwer zur Sache, und Sie müssen für Ihre vorherigen Mißerfolge doppelt so hart ran, um wieder auf den Hauptpfad zurückkehren zu können!

048.7 CALLISTO-VERTEIDIGUNG

Schiff: Panther **Typ:** BARCAP **Einstufung:** Mittel
Beschreibung:
Hier haben Sie klare Missionsvorgaben: Halten Sie alle Gegner von der Callisto fern!

049.6 DER JUMP-PUNKT

Schiff: Tigershark **Typ:** BARCAP **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Zwei Mantas fliegen Torpedoangriffe auf die Callisto. Wenn Sie die Mantas nicht rechtzeitig ausschalten, ist die

Gegnerische Kampfraumschiffe

MORAY, MANTA – JÄGER
Die beiden Standardjäger der Aliens werden am besten von hinten mit Geschützen beschossen. Raketen sollten Sie nur auf kurze Distanz von hinten abschießen, da beide Jäger sonst geschickt ausweichen.

MANTA – JAGDBOMBER (ROT)
Die rote Version des Mantas trägt Anti-Schiff-Torpedos, die gegen Großkampfschiffe der Konföderation eingesetzt werden.

STINGRAY, SKATE – *kombinierte Jäger*
Stingrays und Skates sind in der Lage, sich zu dritt zu einem schweren Angriffsjäger zu kombinieren, der nach seiner Zerstörung in seine (intakten) Einzelteile zerfällt. In der kombinierten Version haben diese Jäger große Feuerkraft, sind jedoch langsam. Einzeln sind Skates und Stingrays schnell und wendig, aber nur schwach gepanzert. Diese Jäger sind leichte Ziele für Raketen, auch auf größere Distanz, weil sie keine Düppel mitführen.

SQUID – SCHWERER JÄGER
Der Squid kann Düppel abwerfen, kann aber auf kurze Distanz trotzdem mit Raketen bekämpft werden.

LEMPREY – SCHWERER JÄGER
Der Lemprey ist eigentlich nur eine große Kanone. Nehmen Sie sich vor seinen kreisförmigen Energiestrahlen in acht. Da dieses Raumschiff groß und langsam ist, stellt es ein einfaches Ziel für Geschützfeuer und Raketen dar.

RAY
Dieses Raumschiff wird von mehreren Remoras umkreist. Der Ray ist langsam, aber gut gepanzert. Wenn der Ray zerstört wird, trennen sich die unbemannten Remoras. Deswegen sollten Sie Rays immer erst als letztes abschießen.

REMORA
Obwohl der Remora mit einem einzigen Schuß vernichtet werden kann, ist er durch seine hohe Geschwindigkeit und Wendigkeit schwer zu erwischen.

DEVILRAY – SCHWERE JÄGER
Schnell, wendig, gut gepanzert und schwere Geschütze – der Devil Ray macht seinem Namen alle Ehre. Er ist der beste Jäger der Aliens und schwer abzuschießen. Versuchen Sie, hinter ihn zu kommen, um ihm mit Raketen und Geschützen zu Leibe zu rücken.

Raumstation verloren. Desweiteren treiben noch ein gegnerischer Zerstörer, ein Baracuda sowie jede Menge Squids und Skates ihr Unwesen in diesem System. Erfüllen Sie nicht alle Missionsziele, muß sich die MIDWAY ins ALCOR SYSTEM zurückziehen.

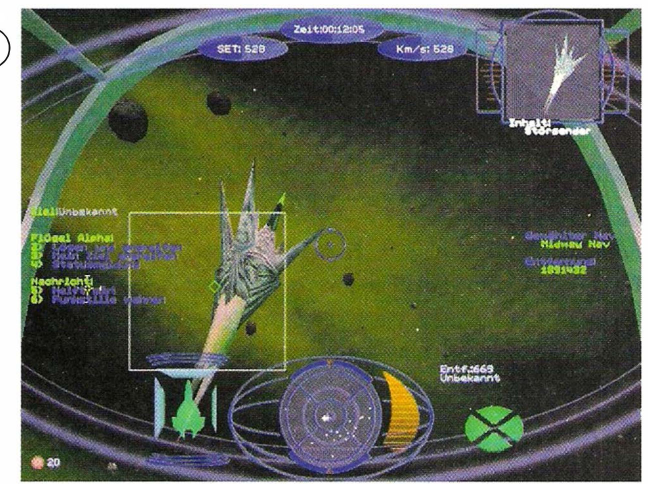
ALCOR SYSTEM

050.1 ALCOR – LETZTE HOFFNUNG

Schiff: Wasp **Typ:** BARCAP/TARCAP **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Der Name der Mission sagt alles. Die MIDWAY steht mit dem Rücken zur Wand und muß sich gegen einen Leviathan-Zerstörer und einen Hydra-Träger zur Wehr setzen. Dies ist Ihre letzte Chance, zurück auf den Hauptpfad zu kommen.

T'LAN METH SYSTEM

416.3 SCHATZSUCHE



Hier sehen Sie die Boje, die den Störsender enthält.

Schiff: Panther **Typ:** Aufklärung **Einstufung:** Mittel
Beschreibung: Um den Störsender rechtzeitig zu finden, müssen Sie entweder alle Gegner sehr schnell erledigen oder Stiletto überlassen. Fliegen Sie mit Nachbrenner alle Objekte an, um sie zu identifizieren. Sie können die Bojen nur anvisieren, wenn Ihr automatisches Zielsystem aus ist (<STRG-T>).

417.4 MENSCHENSUCHE

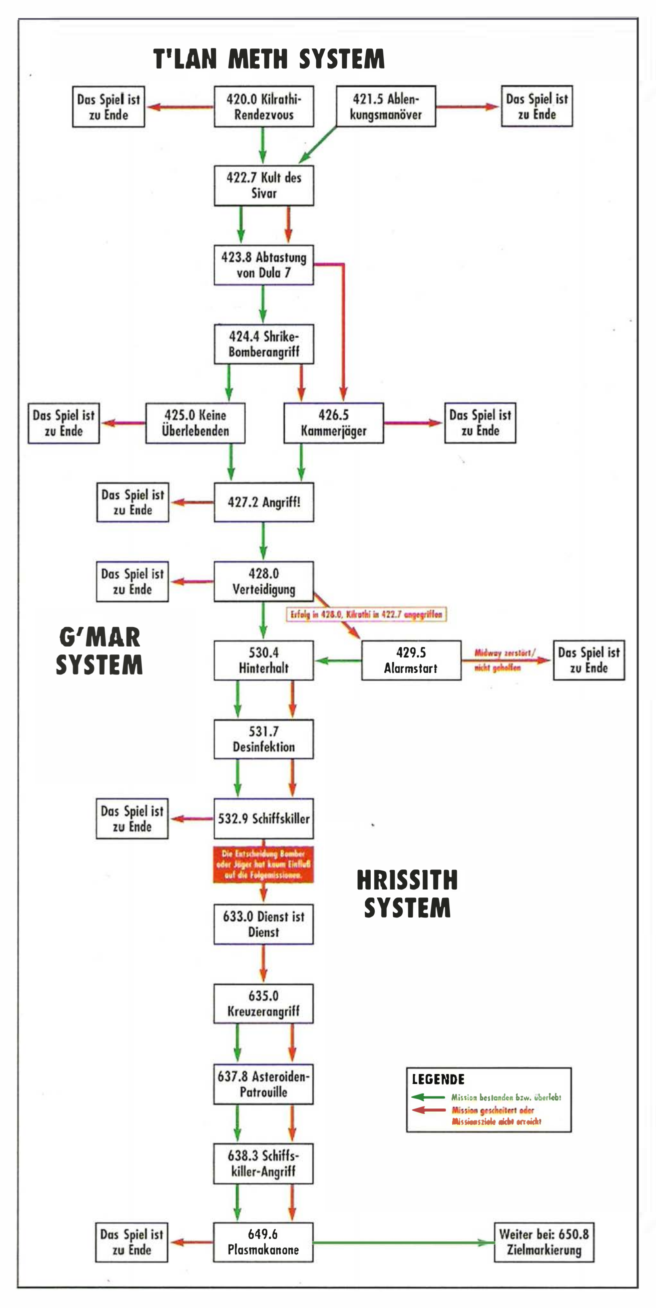
Schiff: Panther **Typ:** Eskorte **Einstufung:** Mittel
Beschreibung: Eskortieren Sie das SAR-Schiff zum NAV-Punkt. Dort müssen Sie schnell alle Gegner vernichten. Wenn das Rettungsschiff den Piloten findet, springt ein DEVILRAY in den NAV-Punkt, der die Rettungsaktion vereiteln will. Halten Sie ihn von dem SAR-Schiff fern!

418.0 PATROUILLE

Schiff: Panther **Typ:** Eskorte **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Sie müssen das unbewaffnete SWACS unbedingt beschützen. Bleiben Sie immer in der Nähe Ihres Schützlings und erledigen Sie alle Angreifer.

419.5 PANTHER PATROUILLE

Schiff: Panther **Typ:** FORCAP/BARCAP **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: An NAV1 müssen Sie sich gegen Morays, Mantas



und Rays durchsetzen. Beeilen Sie sich, denn eine Angriffstruppe macht sich an der MIDWAY zu schaffen. Achten Sie besonders auf die roten Mantas. Diese starten nämlich Torpedos auf Ihren Träger. Lassen Sie das nicht zu!

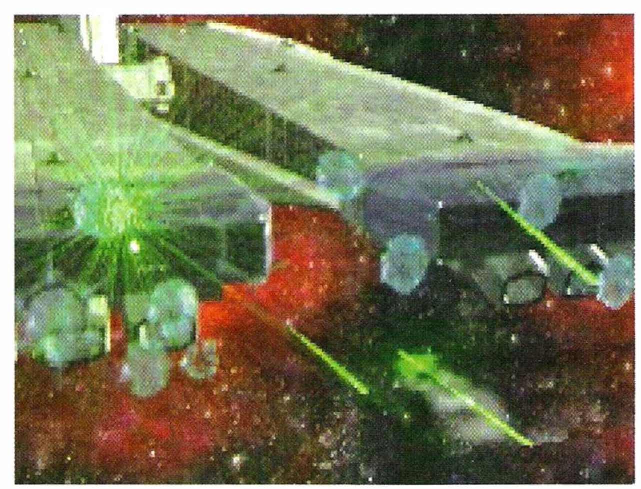
420.0 KILRATHI-RENDEZVOUS

Schiff: Shrike **Typ:** Anti-Schiff **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Ein Geschwader Kilrathi wird Sie bei diesem Angriff unterstützen. Konzentrieren Sie Ihren Angriff auf den Zerstörer und nehmen Sie sich vor dem DEVILRAY in acht, der dort sein Unwesen treibt.

421.5 ABLENKUNGSMANÖVER

Schiff: Panther **Typ:** FORCAP/TARCAP **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Zunächst erledigen Sie ein Geschwader Morays an NAV1, bevor Sie sich um die vier gegnerischen Transporter bei NAV2 kümmern. Erledigen Sie die Geschütztürme (drei pro Transporter)! Urplötzlich trifft eine große, feindliche Jägergruppe, bestehend aus Morays, Mantas und Devil Rays, in den NAV-Punkt,

W



Je nach Erfolgsquote bekommen Sie andere Zwischensequenzen zu sehen. In diesem Beispiel wird die MIDWAY das Opfer feindlicher Lasersalven.

die Sie erledigen müssen. Konzentrieren Sie sich besonders auf die äußerst gefährlichen Devil Rays.
Wenn Sie das geschafft haben, müssen Sie zu guter Letzt noch Morays und Rays an NAV3 wegputzen.

422.7 KULT DES SIVAR
Schiff: Panther **Typ:** FORCAP-Unterstützung **Einstufung:** Leicht
Beschreibung: Sie haben die Wahl, ob Sie den Haß von Hawk teilen möchten und die Kilrathi ermorden, oder ob Sie einen kühlen Kopf bewahren und die Mission zu Ende führen. Wenn Sie angreifen, wird Hawk sterben, und die Kilrathi sind mächtig böse auf Sie. Greifen Sie jedoch nicht an, überlebt Hawk eine weitere Mission und die Katzen helfen Ihnen in einer späteren Mission aus der Patsche.
Tip: Die Kilrathi sind keine Feinde mehr! Bleiben Sie cool!

423.8 ABTASTUNG VON DULA 7
Schiff: Panther **Typ:** Eskorte **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Sie müssen das SWACS an allen drei NAV-Punkten verteidigen. Sie treffen an allen Punkten auf RAYs. Diese sollten Sie zum Schluß zerstören, damit Sie es nicht auf einmal mit Dutzenden von Gegnern zu tun haben. Das SWACS bis zum Ende zu beschützen, ist eine knüppelharte Aufgabe!

424.4 SHRIKE – BOMBERANGRIFF
Schiff: Shrike **Typ:** Anti-Schiff **Einstufung:** Mittel
Beschreibung: Ein klassischer Anti-Schiff-Einsatz! Viele Jäger!

425.0 KEINE ÜBERLEBENDEN
Schiff: Panther **Typ:** FORCAP **Einstufung:** Leicht
Beschreibung: Räumen Sie den Ihnen zugewiesenen Wegpunkt von Feinden. Wenn Sie danach nicht allzu beschädigt sind, können Sie als Bonus noch den Kollegen bei NAV2 zu Hilfe eilen.

426.5 KAMMERJÄGER
Schiff: Panther **Typ:** FORCAP/BARCAP **Einstufung:** Schwer
BESCHREIBUNG: Ihr Auftrag lautet: NAV1 säubern und dann zur MIDWAY zurückkehren, die massiv unter Beschuß steht. Achten Sie bei diesem nicht ganz einfachen Einsatz unbedingt auf die roten Mantas, die Ihnen das Leben schwermachen!

427.2 ANGRIFF!
Schiff: Panther **Typ:** Eskorte **Einstufung:** Leicht
Beschreibung: Vernichten Sie die Jäger um die Raumstation, während Col. Dekker mit seinen Leuten an Bord geht.

428.0 VERTEIDIGUNG
Schiff: Panther **Typ:** FORCAP/BARCAP **Einstufung:** Mittel
Beschreibung: Beeilen Sie sich bei NAV1, um so schnell wie möglich zur MIDWAY zurückzukehren und sie zu verteidigen.
Anmerkung: Hier zahlt es sich aus, wenn Sie die Kilrathi in „Kult des Sivar" verschont haben.

429.5 ALARMSTART
Schiff: Panther **Typ:** BARCAP-Unterstützung **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Sollten Sie wider Sinn und Verstand die Kilrathi in „Kult des Sivar" angegriffen haben, müssen Sie jetzt direkt nach 428.0 Verteidigung wieder raus. Sie können nicht speichern und müssen BARCAP für die MIDWAY fliegen. Um Ihre Weste dann wieder reinzuwaschen, eilen Sie nach erfolgreicher Defensive einem Kilrathi-Geschwader zu Hilfe.

G'MAR SYSTEM

530.4 HINTERHALT
Schiff: Shrike **Typ:** Angriff **Einstufung:** Mittel
Beschreibung: Zerstören Sie die Antennen und nehmen Sie sich vor den Jägern in acht. Wenn die Station erledigt ist, mit vollem Nachbrenner zu der NAV-Boje „Falle" fliegen. Dort treffen Sie dann auf Verstärkung, und die Aliens haben nichts mehr zu melden!

531.7 DESINFEKTION
Schiff: Panther **Typ:** FORCAP **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Sie müssen 4 NAV-Punkte von Feinden säubern. Neben jeder Menge Jäger treffen Sie auch noch auf mehrere Großkampfschiffe. Wenn Sie etwas „Luft" haben, sollten Sie den Bombern zu Hilfe kommen, indem Sie sich einige der Geschütztürme vorknöpfen.

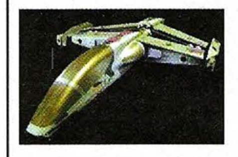
532.9 SCHIFFSKILLER
Schiff: Shrike **Typ:** Anti-Schiff – Eskorte **Einstufung:** Mittel
Beschreibung: Klassischer Anti-Schiff-Einsatz. Versuchen Sie zunächst, Ihren Jägern mit den Gegnern zu helfen, damit Sie beim Angriff auf den Schiffskiller nicht andauernd von hinten aufs Korn genommen werden.
Wichtig: Achten Sie darauf, daß Sie unbedingt den Antrieb zerstören, damit der Schiffskiller nicht die MIDWAY unter Beschuß nehmen kann.

HRISSITH SYSTEM

633.0 DIENST IST DIENST
Schiff: Vampire/Devestator **Typ:** TARCAP (Vamp) oder Anti-Schiff (Dev) **Einstufung:** Leicht
Beschreibung: Sie haben die Wahl, ob Sie lieber einen Bomber oder einen Jäger fliegen wollen, und demnach, ob Sie Anti-Schiff oder TARCAP bevorzugen.

Konföderierte Kampfraumschiffe

Anmerkung zu den Schiffsbeschreibungen: Bei Höchstgeschwindigkeit finden Sie zwei Werte, einen für konventionellen Schub und einen für die maximale Nachbrennerleistung. Die konventionelle Geschwindigkeit bezieht sich auf die Standardenergieverteilung. Je nach Modell läßt sich dieser Wert um bis zu 30% steigern, wenn Sie die volle Energie auf die Triebwerke leiten. Die Bewaffnung entspricht der Standardausrüstung. In einigen Missionen haben Sie andere Raketen als hier aufgeführt.



Name: F-106A Piranha
Typ: Leichter Aufklärer/Jäger
Geschwindigkeit: 500/1.400
autom. Gleiten: Ja
Geschütze: MK Sturmfeuer ▮ Ionen ▮ Laser ▮ Raketen ▮ 4 Javelin II HS ▮ 2 Spiculum V IR
Besonderheiten: Der „kleine" unter den Jägern der Konföderation.



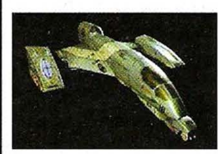
Name: F/A-105A Tigershark
Typ: Mittlerer Jäger
Geschwindigkeit: 480/1.200
autom. Gleiten: Nein
Geschütze: Laser ▮ Partikel/-kanone ▮ Raketen ▮ 36 Dragonfly RP ▮ 2 Pilum IV FF ▮ 2 Spiculum V IR ▮ 4 Javelin II HS
Besonderheiten: Obwohl etwas langsamer als die Piranha, ist die Tigershark ausdauernder und besser bewaffnet.



Name: F-110A Wasp
Typ: Abfangjäger
Geschwindigkeit: 480/1.400
autom. Gleiten: Nein
Geschütze: Tachyon ▮ Partikel/Partikelkanone ▮ Raketen ▮ 4 Schwärmer ▮ 6 Spiculum V IR ▮ 2 Javelin II HS
Besonderheiten: Die WASP verfügt über einen abwerfbaren Boosterpack, der für kurze Zeit eine Höchstgeschwindigkeit von 3.000 erlaubt. Außer dem ist dies das einzige Schiff, das die Schwärmerraketen mitführt.



Name: F-108A Panther
Typ: Mittlerer Jäger
Geschwindigkeit: 450/1.300
autom. Gleiten: Ja
Geschütze: Tachyon ▮ Ionen ▮ Raketen ▮ 6 Spiculum V IR ▮ 6 Pilum IV FF
Besonderheiten: Mit 12 Lenkraketen, guten Schilden und schlagkräftigen Geschützen ein hervorragender Jäger!



Name: F-109A Vampire
Typ: Schwerer Jäger
Geschwindigkeit: 530/1.500
autom. Gleiten: Ja
Geschütze: Tachyon ▮ Nuklearkanone ▮ Raketen ▮ 4 Tracker MIRV ▮ 8 Pilum IV FF ▮ 8 Spiculum V IR
Besonderheiten: Die Vampire vereint schlagkräftige Waffensysteme, hohe Geschwindigkeit und große Ausdauer zu dem effektivsten Allzweckjäger der Konföderation.



Name: TB-81A Shrike
Typ: Torpedobomber
Geschwindigkeit: 360/820
autom. Gleiten: Nein
Geschütze: MK Sturmfeuer ▮ Nuklearkanone ▮ Partikel/Partikelkanone ▮ Lasergeschütz hinten ▮ Raketen ▮ 36 Dragonfly ▮ 18 Minen ▮ 4 Spiculum V IR ▮ 6 Valiant LT ▮ 2 Firestorm T ▮ 4 Dart II DF
Besonderheiten: Durch die Nachbrenner kann die Shrike noch recht beachtliche Geschwindigkeiten erreichen und sich einigermaßen gut gegen Jäger zur Wehr setzen.



Name: TB-80A Devestator
Typ: Schwerer Torpedobomber
Geschwindigkeit: 320/780
autom. Gleiten: Nein
Geschütze: MK Sturmfeuer ▮ Plasmakanone ▮ Lasergeschütze L, R & H ▮ Raketen ▮ 36 Minen ▮ 6 Pilum IV FF ▮ 6 Spiculum V IR ▮ 8 Valian LT ▮ 4 Firestorm T
Besonderheiten: Die Devestator wird nur gegen feindliche Großkampfschiffe (Träger, Kreuzer etc.) eingesetzt. Sie ist träge und langsam und hat ohne Begleitschutz schlechte Chancen gegen feindliche Jäger.

635.0 KREUZERANGRIFF

Schiff: Vampire/Devestator **Typ:** FORCAP (Vamp) oder Anti-Schiff (Dev) **Einstufung:** Leicht (Vamp)/Mittel (Dev)
Beschreibung: Dieses Mal sind die Missionen je nach Schiff völlig unterschiedlich!
Vampire: Ein ganz normaler FORCAP-Einsatz.
Devestator: Angriff auf zwei Kreuzer und einen Träger mit schwerer Jägereskorte.

637.8 ASTEROIDEN-PATROUILLE

Schiff: Vampire **Typ:** Erst BARCAP, dann FORCAP/Aufklärung
Einstufung: Leicht
Beschreibung: Sie müssen zunächst ein paar Jäger von der MIDWAY fernhalten und dann eine FORCAP-Route abfliegen. Wenn Sie auf den Schiffskiller treffen, müssen Sie nur heranfliegen, bis die MIDWAY Ihnen befiehlt, mit der Mission fortzufahren.
Anmerkung: Sie werden mit der neuen LAIRM-Rakete ausgerüstet. Diese Rakete macht so richtig Spaß und pustet fast jeden Gegner mit einem Schuß vom Himmel.

638.3 SCHIFFSKILLER-ANGRIFF

Schiff: Devestator **Typ:** Anti-Schiff **Einstufung:** Mittel
Beschreibung: Setzen Sie vor dem eigentlichen Angriff Ihre konventionellen Raketen gegen die feindlichen Jäger ein, um sich dann ganz dem Schiffskiller widmen zu können.

649.6 PLASMAKANONE

Schiff: Vampire **Typ:** BARCAP **Einstufung:** Leicht
Beschreibung: Testen Sie während dieser Mission die neue Rakete! Ansonsten ist dies ein „normaler" Verteidigungseinsatz.



650.8 ZIELMARKIERUNG

Schiff: Devestator **Typ:** Angriff **Einstufung:** Mittel
Beschreibung: Die Zielmarkierung muß an dem Transporter angebracht werden. Helfen Sie Ihrer Eskorte mit den feindlichen Jägern, bevor Sie sich dem Transporter widmen. Sonst werden Sie es sehr schwer haben, die Markierung sicher ins Ziel zu bringen.

KILRAH SYSTEM

741.2 DIE RESTE WEGRÄUMEN

Schiff: Vampire **Typ:** TARCAP **Einstufung:** Mittel
Beschreibung: Wenn Sie den ersten NAV-Punkt von Gegnern geräumt haben, fliegen Sie zu NAV 2, um Ihre Kollegen zu unterstützen.

742.3 TORPEDOANGRIFF ABWEHREN

Schiff: Wasp **Typ:** TARCAP **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Zünden Sie den Booster, um den Torpedos entgegenzufliegen. Schießen Sie unbedingt alle vier Torpedos ab, und kehren Sie dann mit vollem Nachbrennerschub zur MIDWAY zurück, um sich um die Angreifer zu kümmern (vor allem SKATES).
Vorsicht: Stoßen Sie nicht mit den Torpedos zusammen!

743.0 DREADNOUGHT-UNTERSTÜTZUNG

Schiff: Devestator **Typ:** Anti-Schiff **Einstufung:** Mittel
Beschreibung: Ein „stinknormaler" Anti-Schiff-Einsatz.

744.5 SÄUBERUNG

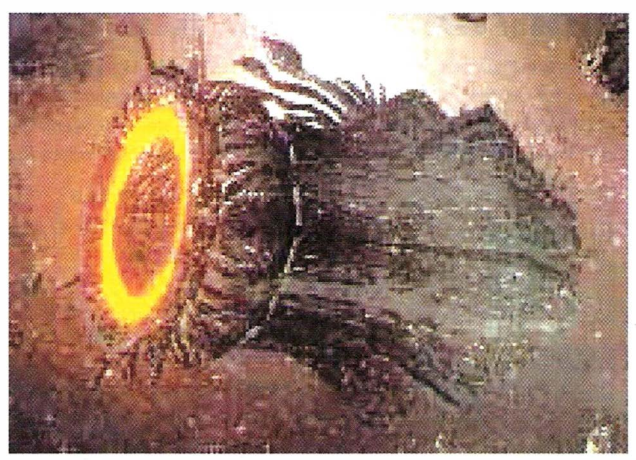
Schiff: Devestator **Typ:** Anti-Schiff **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Wenn Sie bei der 743.0 erfolglos waren, müssen Sie ohne Speichern gleich noch einmal los, um zwei schwere Kreuzer zu vernichten.

745.4 STACHEL ENTFERNEN (I)

Schiff: Vampire **Typ:** TARCAP **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Dies ist eine Doppelmission und zusammen mit dem letzten Auftrag das komplizierteste, was Sie in WING COMMANDER PROPHEY erwartet. Sie müssen alle Geschütztürme, die Schildgeneratoren und die Raketenwerfer der Dreadnought zerstören. Leider wird Ihnen diese Aufgabe durch starke Jägerverbände erschwert.

745.4 STACHEL ENTFERNEN (II)

Schiff: Devestator **Typ:** Anti-Schiff **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Nach der Rückkehr von der Dreadnought geht es ohne große Umschweife wieder zurück, um dem gegnerischen Superträger den Todesstoß zu versetzen. Leider dürfen Sie nicht speichern, was die Mission zusätzlich erschwert. Gleich nach dem Start lungern schon einige gegnerische Jäger in der Nähe der MIDWAY herum. Hier kümmern Sie sich nur um Ihr eigenes Überleben!
An der Dreadnought geht's dann so richtig zur Sache: Jäger, wo man nur hinschaut. Wehren Sie sich Ihrer Haut mit Raketenfeuer und Ausweichmanövern. Erst wenn die gegnerische Jägerkraft stark dezimiert ist, haben Sie eine reelle Chance, einen erfolgreichen Angriff auf den Antrieb und die Brücke des Trägers durchzuführen. Viel Glück – Sie werden's brauchen!

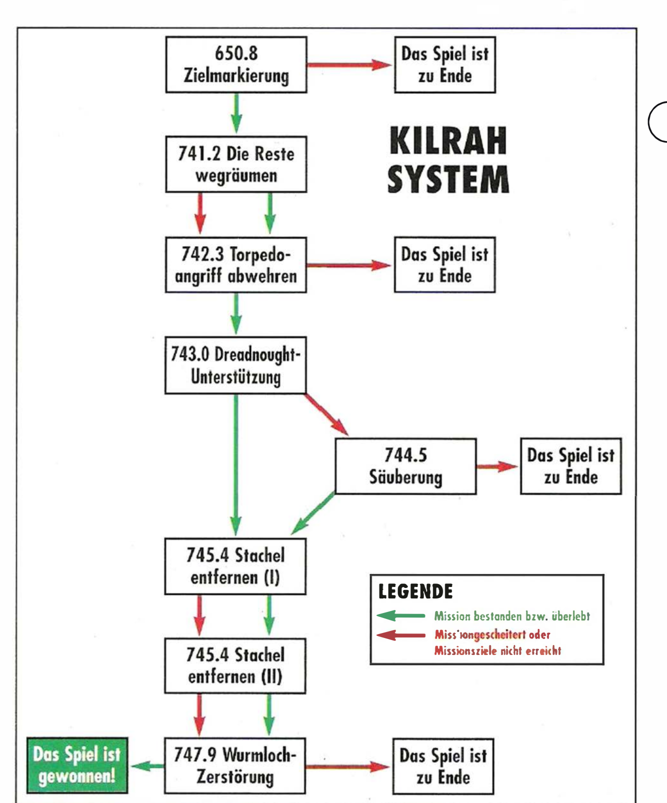


Bei Angriffen auf Großkampfschiffe kommen Shrike und Devestator zum Einsatz.

747.9 WURMLOCH-ZERSTÖRUNG

Schiff: Vampire **Typ:** Letzte Mission **Einstufung:** Schwer
Beschreibung: Was soll man von einer letzten Mission erwarten? Genau! Sie ist lang und schwer! Am Wurmloch angekommen, müssen Sie sich gegen alles, was der Feind an Jägern zu bieten hat, zur Wehr setzen. Zwischenzeitlich kümmern sich die Marines um die Schutzschilde der Türme am Wurmloch. Sie erhalten immer Meldung per Funk, wenn ein Turm angegriffen werden kann. Zerstören Sie die Türme und alle feindlichen Schiffe. Leider schaffen die Marines nur sechs der sieben Türme, und Commander Blair eilt Ihnen zu Hilfe (Zwischensequenz). Nach einer kurzen Tank- und Pinkelpause kehren Sie zum Wurmloch zurück, erledigen nochmals etliche Jäger und den letzten Turm! Geschafft: Bravo!!! Sie sind ein wahrer WING COMMANDER und kommen in den Genuß des Abspanns, der Sie und uns mit der bohrenden Frage um Commander Blairs Schicksals alleine läßt und so den Weg zu einer weiteren Folge im WING COMMANDER-Weltraumepos ebnet.

Florian Weidhase ■



Allgemeine Spieletips

FIFA 98

Die Weltmeisterschaft in Frankreich findet erst in einigen Monaten statt, doch schon jetzt haben Sie mit FIFA 98 die Möglichkeit, um Gruppensiege und den Einzug ins Finale zu kämpfen. PC Games gibt Tips, wie Sie mit Ihrem Team weltmeisterlich abschneiden.



Mannschaftsdienlichkeit gilt auch bei FIFA 98: Den Querpaß wird der Mittelstürmer „eintüten".

Der Einstieg:

1. Die Steuerung wurde komplett umgekrempelt, und deshalb sollten Sie alle neuen Funktionen auf dem Trainingsplatz üben, bevor Sie sich an ein Spiel wagen. Wählen Sie ein Trainingsspiel, in dem Sie nur einen Stürmer und keinen Abwehrspieler aufbieten (Torhüter aber beide an), um allein auf dem Feld Tricks und Schüsse zu üben.
2. Der nächste Schritt sollte ein kleines Trainingsspiel zwischen drei oder vier Abwehrspielern und vier oder fünf Stürmern (Ihr Team!) sein, um mit viel Raum auf dem Platz das Paßspiel zu trainieren.
3. Nun geht es in die Halle: Üben Sie in der Halle das Zusammenspiel Ihres Teams. Sie werden sich wundern, wieviel Platz Sie nachher im Freien haben und wieviel besser Sie kombinieren können.
4. Als blutiger Anfänger sollten Sie den einfachsten Schwierigkeitsgrad wählen und mit einem starken Team wie Deutschland, Italien, AC Milan oder Bayern München dem Anpfiff entgegenfiebern.
5. Haben Sie bereits eine Weile trainiert und sind dazu noch ein alter *FIFA 97*-Veteran, springen Sie ruhig sofort zur Profi-Stufe. Lassen Sie die Computerunterstützung für Querpässe und Schußsteuerung (Steuerung 1) aber noch angeschaltet.

Im Spiel

1. Mit Taste X auf dem SideWinder Pad bzw. Q auf der Tastatur begehen Sie böse Fouls. Jetzt, da Sie es wissen, können Sie die Taste schnell wieder vergessen. Fast immer wird ein solches Vorgehen mit Rot bestraft (es sei denn, Sie haben die Foulahnung des Schiris ausgeschaltet).
2. Wählen Sie als Neuling eine 4-4-2-Taktik mit Libero. Stellen Sie Ihre Spieler nicht zu weit nach vorne, um nicht in Konter zu laufen. Mehr zu den verschiedenen Taktiken finden Sie weiter unten!
3. Versuchen Sie, mit vielen Querpässen zu Beginn das Spiel zu beruhigen, bevor Sie durch gezielte lange Bälle Ihre Stürmer einsetzen.
4. Achten Sie des öfteren im Team-Management-Menü auf die Ermüdungswerte Ihrer Spieler. Jeder Spieler, dessen Wert über 65 liegt, sollte ersetzt werden.
5. Mit schnellen Drehungen provozieren Sie Fouls und vermeiden zudem einen Ballverlust.

Offensive/Defensive

1. Für *FIFA 98* gilt der alte O. Rehagel-Grundsatz: Die kontrollierte Offensive ist die beste Verteidigung. Je weniger Sie die Abwehr beanspruchen, desto weniger Gefahr besteht, ein Tor zu kassieren.
2. Nutzen Sie zum Erobern des Balles die Stocher-Taste C (MS SideWinder Pad). Sie riskieren keine Karte und haben große Chancen auf einen Ballgewinn.
3. Laufen Sie gegnerischen Angreifern niemals mit Ihren Abwehrspielern hinterher. Schalten Sie lieber auf einen näher am eigenen Torwart postierten Kameraden um. Erstens ist der frontale Abwehrversuch immer der erfolgreichere, und zweitens bringt der Computer Ihre Abwehr meistens schneller wieder in Ordnung, als Sie das könnten.
4. Segelt eine Flanke in Ihren Strafraum, klären Sie per Kopfball mit der Schuß-Taste, wenn Ihr Verteidiger einen festen Stand hat. Sollte sich letzterer noch bewegen, wenn der Ball bereits in unmittelbarer Nähe ist, lassen Sie den Stürmer die Kugel zunächst annehmen und stochern Sie dann nach.
5. Versuchen Sie in der Abwehr niemals herumzuspielen. Verfolgen Sie strikt die Devise „Weg mit der Murmel"!
6. Im Angriff lohnen sich Schüsse aus der zweiten Reihe kaum. Frühestens ab der 16 Meter-Grenze lohnen sich angeschnittene Schlenzer in die lange Torecke.
7. Nutzen Sie die Paßfunktion in den freien Raum (doppelt B), um Ihre Außen auf die Reise zu schicken. 70% aller Tore werden über die Flügel vorbereitet.
8. Führen Sie erst einmal, knallt der Computergegner ab der zweiten Halbzeit aus allen Lagen auf das Tor. Lassen Sie Ihren Keeper in Ruhe diese Eier abfangen.
9. Hüten Sie sich davor, zu viele Offensivkräfte aufzustellen (ein 2-4-4-System beispielsweise), sonst fangen Sie sich gefährliche Konter ein. Mindestens drei Verteidiger sollten nach hinten absichern.

Hacke, Spitze, eins, zwei, drei – die Tricks!

Noch nie waren die Tricks so schön anzusehen und dabei so realistisch wie bei *FIFA 98*. Wir erklären die Zaubereien anhand des SideWinder Game-Pads und der Tastatur (in Klammern). Allgemein kommt es bei jedem Trick auf das Timing an. Der ideale Zeitpunkt für ein Kabinettstückchen liegt kurz vor der Attacke des Gegenspielers. Üben!



Da hebt der italienische Stürmer ab. Schwalben werden so gut wie nicht geahndet, bringen andererseits aber auch keine Frei- oder Strafstöße ein. Der Ball ist auf jeden Fall weg.

1. Mit Button L (Links) und C (Strg+D) vollführen Sie einen Stop & Go-Trick. Im Zweikampf haben Sie mit dieser Variante großen Erfolg, schlagen Sie danach zur Sicherheit noch einen Haken.
2. L und B (Strg+S) läßt den Ball unter der Sohle herrollen. Auf dieses Manöver sollten Sie gegen zweikampfstarke Gegner jedoch besser verzichten, da es sehr riskant ist.
3. L und A (Strg+A) ist ein Manöver nur für die Galerie. Sie befördern den Ball mit der Hacke über den eigenen Kopf. Gegen schwache Teams (z. B. Antigua) glänzen Sie vor den Zuschauern, gegen die erste und zweite internationale Klasse jedoch sind Sie damit im Zweikampf recht chancenlos.
4. L und Y (Strg+W) ist der wohl beste und erfolgreichste Special Move. Sie drehen sich auf dem Ball und nehmen ihn mit dem anderen Fuß mit. Im Spiel bietet er die beste Möglichkeit, im Zweikampf den Gegner zu vernatzen. Einen Nachteil hat der Trick jedoch: Sie können ihn nicht aus dem Sprint heraus ausführen, da Taste Y (W) ohne Hinzunahme von L bzw. Strg als Sprinttaste konfiguriert ist.
5. Übersteiger führen Sie mit L und Z (Strg+E) aus, die Chancen sind jedoch nicht hoch, da Sie damit keinen Richtungswechsel vollführen. Dieser einfache Trick sollte als Notlösung dienen, wenn Sie zu mehr keine Zeit haben.
6. L und X (Strg+Q) läßt den aktiven Spieler einen Richtungswechsel vollführen, ist jedoch ebenfalls kaum nützlich im Zweikampf.
7. Ganz wichtig ist auch die Taste X. Damit geben Sie den Ball an einen vom Computer gesteuerten Spieler ab, während Sie „Ihren" Spieler in Position bringen können. Mit den üblichen Tasten können Sie dann dem Spieler „befehlen", an Sie abzuspielen bzw. aufs Tor zu schießen.
8. Mit einem Doppelklick der Taste Z führen Sie eine Schwalbe aus. Der Schiri fällt jedoch (fast) nie darauf herein.
9. Doppelt C aktiviert den Heber als Torschuß. Nicht schlecht, wenn Ihre Entfernung zum Tor etwa 9 bis 14 Meter beträgt.

Der Zweikampf

1. Um dem Gegner die Hacken zu zeigen, benötigen Sie nicht nur die oben aufgeführten Tricks, sondern auch die Sprinttaste. Obwohl im Handbuch von ihrer Benutzung abgeraten wird (aufgrund der Ermüdung der Spieler), ist sie ein probates Mittel, um eine Abwehr zu überlaufen oder einen hartnäckigen Außenverteidiger (bzw. Außenstürmer) abzuhängen bzw. „abzulaufen". Zwar ist in der Tat die Ermüdung der Spieler sehr hoch, doch es gibt ja Ersatzspieler.
2. Erwarten Sie die gegnerische Stürmerschar, sollten Sie auf keinen Fall die Taste X (Q) benutzen, wenn Sie nicht mit einer roten Karte gehandicapt werden wollen.
3. Die wichtigste Taste im Zweikampf ist die Stocher-Taste C (D). Mit ihr können Sie eine Art Forechecking spielen. Greifen Sie weit vorne mit Taste C den ballführenden Spieler, um den Gegner in seiner Hälfte einzuschnüren. Gegen sehr starke Teams ist diese Taste der beste Freund des Abwehrchefs. Das Grätschen (Taste A) ist gut gegen schwache Teams geeignet, um den Ball zu erobern.
4. Taste Z schubst den Gegner, was gerade bei Kopfballversuchen hilfreich sein kann, wenn der Schiri ein Auge zudrückt.
5. Geht ein Stürmer allein auf Ihr Tor zu und Sie wetzen ihm hinterher, ist oftmals nur noch eine Notbremse möglich. Führen Sie diese unbedingt mit Taste A aus, dann gibt es meistens nur gelb, während Taste X immer unter die Dusche führt.

Standardsituationen

Ecke:

Ecken sind bei *FIFA 98* wesentlich schwerer zum Erfolg zu bringen als bei *FIFA 97*, wo man noch den Ball leicht direkt ins Tor drehen konnte.

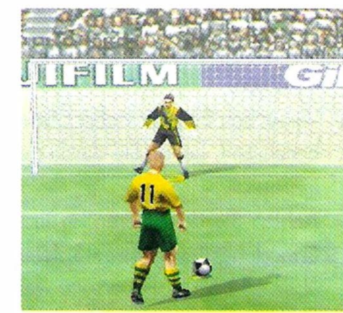


Schlagen Sie die Ecken auf den kurzen Pfosten an den Fünfmeterraum.

1. Es bietet sich an, einen Spieler auf den kurzen Pfosten zu beordern (Höhe Fünfmeterraum). Spielen Sie ihn an, indem Sie den Ball leicht vom Tor wegdrehen, und schießen (oder köpfen) Sie dann mit einem One-Timer aufs Tor. Die Chance, einen Treffer zu erzielen, ist immens hoch, höher, als wenn Sie eine Flanke weit in den Strafraum schlagen.
2. Ebenfalls sehr erfolgreich kann die Variante „Kurze Ecke" sein: Stellen Sie einen Spieler zum Eckenschützen und spielen Sie ihn an. Er sollte dann eine Flanke hereinschlagen.
3. Als Abwehrspieler stellen Sie sich unbedingt an den kurzen Pfosten, wenn dort nicht schon ein computergesteuerter Spieler steht. Steht dort schon ein Spieler, gehen Sie an den langen Pfosten. Schon so mancher Kopfball aufs Tor konnte durch einen Spieler am Pfosten geklärt werden.

Elfmeter:

1. Nutzen Sie die Übungsfunktion im Trainingsmenü.
2. Schießen Sie am besten etwas flacher.
3. Probieren Sie aus, wie lange Sie das Joypad in eine Richtung drücken müssen, damit der Ball knapp neben dem Pfosten einschlägt.
4. Eine Torwartparade leiten Sie mit „A" und Richtungstaste ein.



Elfmeter sind – wie in der Realität – vom Glück abhängig.

Einwürfe:



Ein Bug in FIFA 98: Ab und an können Sie neben dem Torwart einwerfen.

1. Stellen Sie bei Einwürfen in der gegnerischen Hälfte einen Spieler auf die Außenbahn in den Rücken der Gegner. Werfen Sie ihn an, ohne daß er Ihnen weit entgegenkommt (Taste nur kurz drücken). Er kann den Ball annehmen und eine gefährliche Flanke in den 16er schlagen.
2. Lassen Sie einen Spieler direkt zu Ihnen laufen. Dieser hat dann aufgrund der Abstandsregel etwas länger Zeit, den Ball anzunehmen.

Freistoß:



So sollten Sie es nicht machen. Ein solcher Versuch landet fast immer in den Armen des Torwarts. Besser ist es, den Ball über die Mauer zu schlenzen.

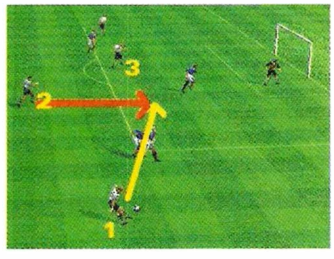
1. Direkt aufs Tor zu schießen ist sehr schwer, am ehesten haben Sie Erfolg mit einem geschlenzten Ball auf die kurze Ecke, der sich zunächst zum Torwart hin und dann wegdreht. Schwer zu glauben, aber wahr.
2. Es gibt jedoch auch schöne indirekte Arten, ein Tor zu erzielen. Stellen Sie einen Spieler quer zur Mauer und spielen ihn an. Er kann dann – je nach Situation – draufhalten oder aber zurückspielen.
3. Stellen Sie sich als Abwehrspieler nie in die Freistoßmauer, es sei denn, die Entfernung beträgt weniger als 20 Meter. Dann brauchen Sie jeden Mann in der Mauer. Ansonsten decken Sie lieber einen freistehenden Stürmer.

Flanken:

Flanken sind in *FIFA 98* so effektiv, daß wir sie hier als Standardsituationen einstufen. Sehr gefährlich sind die Flanken von rechts außen (nahe der Torauslinie), wenn sie vom Torwart weg in Richtung Elfmeterpunkt geschlagen werden. Noch weitaus effektiver sind jedoch Flanken, die von außen zwischen 20 und 30 Metern vor dem Tor kurz in den Strafraum (Elfmeterpunkt anvisieren) geschlagen werden. Kommt hier der Ball an einen Ihrer Stürmer, ist er beinahe schon im Tor. Ziehen Sie die Flanken immer vom Torwart weg, denn ansonsten ist der Ball eine sichere Beute für den Schlußmann.



So sieht der perfekte Angriff mit großer Torchance aus: Über die Außenpositionen werden Räume geschaffen, um auf den kurzen Pfosten einen todbringenden Paß zu spielen, den Ihr Stürmer „nur" noch verwandeln muß.



Spielen Sie (1) Flanken in die Höhe des 5-Meter-Raumes. Der hereinlaufende Spieler (2) kann dann entweder schießen oder in die Mitte zu Spieler Nummer 3 passen.

Das optimale Team: Mit Deutschland zum Titel!

1. Mit dem deutschen Team kann man in jeder Schwierigkeitsstufe jeden Gegner schlagen, trotzdem gibt es noch einiges zu verbessern. Schmeißen Sie Marco Bode getrost aus dem Team, auch Eilts kann weg. Ergänzen Sie den Kader um Pflipsen, Riedle und Dundee.

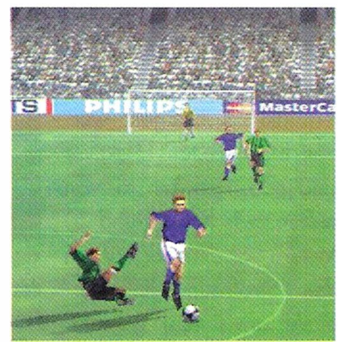
Die optimale Aufstellung sieht aus wie folgt:

Tor:	Köpke			
Abwehr:	Sammer	➩ Kohler	➩ Reuter	➩ Passlack
Mittelfeld:	Häßler	➩ Möller	➩ Pflipsen (oder Ziege)	
Sturm:	Bobic	➩ Klinsmann	➩ Bierhoff	

Sammer sollte einen Liberopart spielen. Wir empfehlen, den Libero vor die Abwehr zu stellen, doch dies hängt auch davon ab, wie sicher Sie sich fühlen.

2. Benötigen Sie einen Feuerwehrmann für alle Fälle, sollte er hinter der Dreierkette stehen. Ziehen Sie die Angreifer weit vor, Bobic gehört auf die rechte Außenposition (ganz außen), während Bierhoff weiter in der Mitte postiert wird. Klinsmann ist der Sturmtank in der Mitte. Stellen Sie die Aggressionswerte bei Verteidigern zwischen 70 und 80 Prozent, beim Libero (wenn er hinter der Abwehr spielt) auf 50 ein.
3. Für die Ecken teilen Sie Pflipsen und Möller ein, Elfer schießt Klinsi, und Sammer und Bierhoff (!) schießen die Freistöße.
4. Wenngleich Sie mit Deutschland einfach jeden schlagen können, ist das brasilianische Team die beste Nationalmannschaft im Feld. Nehmen Sie Ze Maria aus dem Kader und bringen Sie Beto ins Team. Brasilien wird so noch stärker und ist damit die optimale Equipe, um als Anfänger Ihren Lieblingsgegnern das Fürchten zu lehren.
5. Die beste Vereinsmannschaft in *FIFA 98* ist sicherlich der AC Milan. Mit diesem Team kann man sogar den stärksten Nationalmannschaften den Garaus machen.
6. Wenn Sie sich eine internationale Mannschaft zusammenstellen wollen, sollten Sie dieser Formation ihr Vertrauen schenken: **Tor:** Köpke, **Abwehr:** Maldini, Sammer, Thuram, R. Carlos, **Mittelfeld:** Djorkaeff, Scifo, Litmannen, Leonardo, **Sturm:** Weah, Ronaldo. „Auffüllen" können Sie mit Bobic, Kluivert oder Kohler.
7. Das neugeschaffene Transfersystem ist eine Sache für sich: Mit den meisten Teams haben Sie kaum das nötige Kleingeld, um

es mit Spielern zu füllen. Am leichtesten geht das mit Real Madrid, AC Milan und CF Barcelona. Sie verfügen über gut 28 Millionen Mark, um einzukaufen. Spieler auszusortieren wird in diesen Clubs aber schwierig, kann sich doch kaum ein anderer Verein diese leisten. Am besten editieren Sie Ihr Team mit dem Editor.



Mit der X-Taste auf dem SideWinder Pad foulen Sie, wie hier zu sehen ist. Dies zieht jedoch meistens eine rote Karte nach sich.

8. Achten Sie darauf, daß Sie schnelle Spieler benötigen, die einen sicheren Paß spielen können. Außerdem müssen Sie Wert auf die Schußkraft legen. Bei Abwehrspielern und Mittelstürmern ist zudem die Kopfball- und Zweikampfstärke eminent wichtig.

Die beste Taktik

1. Das Taktikmenü ist etwas für Fußballfeinschmecker: Als ideale Formation hat sich ein 4-3-3-System mit Libero vor der Abwehr herauskristallisiert (siehe „Das optimale Team"). Die beiden Außenstürmer sind der Garant des Erfolges. In FIFA 98 fallen Tore meistens über die Außen. Flanken sind also eminent wichtig.
2. Die Außenstürmer müssen schnell sein und präzise passen können (auf die Paß-Werte achten!). Wie gut FIFA 98 in Sachen Taktik ist, zeigt sich darin, daß der Computergegner seine Taktik ändert und Sie mit mancher Änderung während des Spiels sehr erfolgreich sein können. Die 4-3-3-Taktik ist eine perfekte Anfangsformation.
3. Merken Sie, daß Sie große Überlegenheit im Mittelfeld gegen schwache Teams haben, stellen Sie auf 4-2-4 um. Gegen eine Mannschaft wie Brasilien reicht eine echte Spitze. Sorgen Sie dann aber dafür, daß sie die Mittelfeldspieler so positionieren, daß Sie auch als Außenstürmer fungieren können.
4. Führen Sie einmal, ist die perfekte Formation eine, die auf Konter abzielt. Ziehen Sie die gesamte Mannschaft zurück (bleiben Sie ruhig bei 4-3-3, stellen Sie nur die beiden Außenstürmer so weit zurück wie möglich), und lassen Sie den Mittelstürmer weit vorne. Klären Sie durch lange Bälle (Schußknopf), um Ihrem Stürmer (der schnell sein muß) Platz für einen Konter zu schaffen. Das Kontersystem ist ein sicherer Weg, um sogenannte „hundertprozentige" Torchancen herauszuspielen. Sind Sie dann noch abgebrüht vor dem Tor, ist das Spiel gewonnen.
5. Im Falle einer roten Karte gegen Ihr Team ist ebenfalls eine Umstellung nötig. Wechseln Sie von 4-3-3 auf 4-3-2 (ein Außenstürmer). Setzen Sie spätestens dann einen Libero hinter die Abwehr.
6. In der Halle ist eine 1-2-2-Taktik sinnvoll. Spielen Sie hier weniger über die Flügel, dribbeln Sie mehr. Ein gepflegtes Kurzpaßspiel ist erfolgversprechend, aber äußerst schwierig. Als Überraschungseffekt können Sie den Ball gegen die Banden dreschen (am besten mit der Taste Lob). Dribbeln Sie niemals mit dem Torwart, denn wenn der Ball verlorengeht, ist dies ein sicheres Gegentor.
7. Geht Ihnen einer Ihrer Gegner gehörig auf die Nerven, verpassen Sie ihm eine Manndeckung.



Die optimale Taktik ist ein 4-3-3-System mit Libero vor der Abwehr.

Tip: Wechseln Sie ruhig des öfteren die Seiten. Mit einem langen Paß (Taste A) können Sie effektiv das Spiel verlagern und sich so neue Räume im Spielaufbau schaffen.

Thorsten Seiffert ■

Der Torwart

Die Torhüter sind viel stärker als noch in *FIFA 97*, doch auch diesmal gibt es wieder eine Möglichkeit, den Goalie beim Abschlag ins Bockshorn zu jagen. Stellen Sie sich mit Ihrem Mittelstürmer direkt vor den Torwart und drücken Sie die Stocher-Taste (C), wenn er den Abschlag macht. Das klappt (zum Glück) nicht mehr so oft wie noch in den Versionen der vergangenen Jahre, aber es schadet ja nicht, es immer wieder einmal zu versuchen. Der Computer macht das glücklicherweise nicht, wenn Sie den Torwart steuern. In diesem Fall sollten Sie auf jeden Fall den Abwurf des Balles völlig vermeiden, es ist einfach zu riskant. Lediglich wenn Sie – dank Radar – sehen können, daß kein Gegner in der Nähe ist (was nur selten passiert), können Sie einem eigenen Spieler den Ball zuwerfen. Ebenfalls gefährlich, aber sehr ankunftsicher ist die Variante, den Ball hinzulegen und einen Paß zu spielen. Auch dribbeln ist mit dem Torwart möglich, und wenn Sie auf der einfachsten Stufe einen schnellen Goalie haben, können Sie sich wagemutig über das komplette Feld tricksen, um auf der anderen Seite ein Tor zu schießen. Ab Stufe „Profi" muß davon aber völlig abgeraten werden. Gehen Sie immer so weit wie möglich, nachdem Sie den Ball gefangen haben. Halten Sie ihn aber nicht zu lange, denn irgendwann wird's dem Schiri zu bunt, und Sie müssen einen gefährlichen Freistoß im Strafraum hinnehmen.

Tip: Wenn Ihr Torwart nicht aus dem Tor läuft, um einen langen Ball zu bekommen, liegt das meist daran, daß noch ein vom Spieler gesteuerter Kicker in Sichtweite ist. Gehen Sie einfach aus dem Sichtfeld mit dem Spieler, und schon wird der Torwart zum Ball laufen!

FIFA im Internet



Im Internet gibt es auch diesmal wieder einiges zum Thema zu finden. Unter `http://www.geocities.com/Colosseum/Field/5395/` finden Sie nicht nur Taktiken, Tips und die Möglichkeit, das Demo herunterzuladen, sondern auch weitere Links zu anderen Seiten, aber auch ein Board, wo sich FIFA-Verrückte austauschen. Weitere Seiten finden Sie unter `http://members.xoom.com/Xerxes/fifa98/home.html` und `http://www. aloradus.com/fifa98/ frame1.html`, aber auch auf den Seiten von EA Sports (`http://www.ea.com/`).

Allgemeine Tips

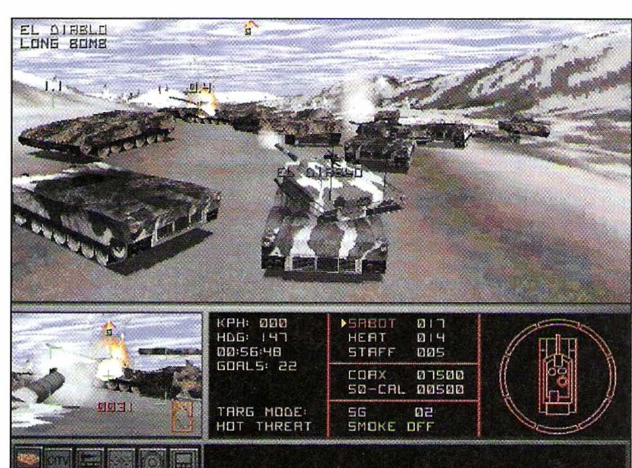
Armored Fist 2

NovaLogics Fortsetzung der Kampfpanzersimulation ist ein wahrer Volltreffer. Wir haben uns für Sie hinter die Steuerknüppel des M1A2 Abrams Main Battle Tank geklemmt, um Ihnen wertvolle Tips zum Überleben auf dem Schlachtfeld zu geben.

- Zunächst müssen Sie sich auf dem Truppenübungsplatz in Twentynine Palms Ihre Sporen verdienen. Wenn Sie sicher mit dem Abrams umgehen können, wird es Zeit, das Gelernte in den Dienst des Weltfriedens zu stellen. Innerhalb der 40 Kampfmissionen werden Sie in die entlegensten Ecken der Welt geschickt. Die Einsatzziele vieler Missionen ähneln sich und werden im folgenden genauer besprochen.
- Die Missionen sind allesamt recht hektisch und actionreich. Die vorgegebenen Wegpunkte mögen zu Anfang recht hilfreich sein, aber sie sind nicht der Weisheit letzter Schluß. Die Punkte führen Sie nämlich nicht nur zum Ziel, sondern auch geradewegs in die Arme des Gegners. Das Umprogrammieren der Wegpunkte hat wenig Sinn und dauert viel zu lange. Suchen Sie sich lieber eine Route, die Sie auch ohne Wegpunkte finden. Keine Angst – das ist einfacher, als es sich anhört.

Angriff/Eroberung

- Angriffseinsätze haben meist eine gegnerische Basis, ein Flugfeld oder ähnliche Einrichtungen zum Ziel. Hierbei ist besonders auf die Anfahrt zum Missionsziel zu achten, da die offensichtlichen Zugangsrouten meist sehr gut verteidigt sind. Oft ist es einfacher, von einer entfernten Hügelkuppe aus das Ziel kurz anzupeilen und die Artillerie zu rufen, als sich mitten in die Höhle des Löwen zu begeben.
- Bei Eroberungsoperationen muß Ihr Ziel unversehrt bleiben und von gegnerischen Besatzungstruppen befreit werden. Artillerie ist hier denkbar ungeeignet!



An diesem Engpaß ging's ordentlich zur Sache. Panzerwracks versperren Ihnen den Weg.



Dieser T-72 hat sich in Rauch gehüllt und kann von Ihnen nur manuell beschossen werden. Richten Sie Ihre 120mm mit Hilfe des optischen Zielgeräts aus (gelber Kreis!) und verpassen Sie ihm eine SABOT!

Verteidigung

Bei Defensiv-Missionen müssen Sie ein Objekt vor einem gegnerischen Angriff beschützen. Das problematische daran: Der Gegner greift oft gleichzeitig aus mehreren Richtungen an. In den meisten Fällen empfiehlt es sich, direkt am Einsatzpunkt zu verharren und die Gegner „kommen" zu lassen.

Eskorte

Das Absolvieren von Eskorten ist eine haarige Angelegenheit. Man kann seine Schützlinge nicht alleine lassen, und meistens haben die es auch noch eilig. Versuchen Sie, immer etwas vor dem Konvoi zu bleiben und alle Gefahren auf der Route auszuschalten.

Abfangen

Eine Abfangmission verlangt von Ihnen, eine gegnerische Truppe von Panzern oder eskortierten Transportern aufzuhalten. Nehmen Sie jeweils das erste und letzte Fahrzeug zuerst ins Visier, um einen Stau zu verursachen. Ihre Widersacher geben dann ein besonders einfaches Ziel für die Artillerie ab, da sie so schnell nicht wegkommen. Versuchen Sie, dem gegnerischen Konvoi direkt entgegenzufahren, da Sie dann immer nur von einem Fahrzeug zur gleichen Zeit angegriffen werden können.

Patrouille

Ihre Kompanie muß eine vorgegebene Route sichern und von gegnerischen Einheiten säubern. Achten Sie bei diesen Missionen besonders auf Funksprüche, die Sie über veränderte Missionsziele informieren.

Panzer-Taktiken

- Es bedarf gewisser Übung, die Kanone unabhängig von der Fahrtrichtung des Panzers auszurichten. Nutzen Sie die Möglichkeit, ohne Kursänderung in jede Richtung feuern zu können.



Manchmal taucht ein Gegner so kurz vor Ihnen auf, daß Sie ihm praktisch die Kanone durch die Luke stecken können.

- Bleiben Sie in Bewegung! Sie sind ein sehr viel leichteres Ziel, wenn Sie irgendwo in der Gegend herumstehen und sich die Landschaft angucken.
- Motorrauch und Rauchgranaten sind besonders geeignet, um einen Rückzug zu verdecken. Leider nutzen Ihre Gegner diese Taktik auch.

Gegner

IFV (Infantry Fighting Vehicle)
Bedrohung: Hoch
Munition: HEAT (SABOT)
Der BDRM und der BMP sind solche gepanzerten Truppentransporter, die zwar eine relativ geringe Panzerung haben, aber mit Geschwindigkeit und Lenkraketen aufwarten können. Diese Fahrzeuge dienen besonders als Aufklärer und kündigen nicht selten größere Verbände von MBTs an.

MBT – Main Battle Tank
Bedrohung: Sehr hoch
Munition: SABOT
Bei AF2 werden Sie auf zwei Modelle aus den russischen Stahlwerken treffen, den T-72 und den weiterentwickelten T-80. Diese Panzer sind extrem gefährlich und haben höchste Feuerpriorität. Genauso wie eine Ihrer SABOTs einen T-80 in Stücke reißt, kann ein gegnerischer MBT Ihnen mit einem einzigen Schuß den ganzen Tag verderben. Wenn Sie einen T-72/T-80 sehen, sollte Ihre Kanone ausgerichtet sein und eine scharfe SABOT in der 120mm-Kanone schlummern, um den Gegner zu einem rauchenden Stück Altmetall zu machen, bevor er das gleiche mit Ihnen tut.

LUFTEINHEITEN:
Hind Angriffshubschrauber &
SU-25 Frogfoot Erdkampflugzeuge
Bedrohung: Sehr hoch
Munition: MG und STAFF
Luftziele müssen so schnell wie möglich vom Himmel geholt werden, da sie über tödliche Raketen verfügen und obendrein den gegnerischen Truppen zur Aufklärung dienen.

Statische Ziele/Gebäude
Munition: HEAT, MG
Insbesondere Bunker und Wachtürme sollten Sie schnellstmöglich unschädlich machen.

Ziele bekämpfen

- In den meisten Fällen können Sie anrollende Gegner per Return einfach aufschließen. Leider passiert es öfter mal, daß der Gegner Ihr GPS beschädigt und der Zielaufschluß verlorengeht. Schießen Sie einfach – die Kanone ist bereits ausgerichtet, und oft treffen Sie trotzdem!
- Oft können Sie Ihr Ziel mit bloßem Auge erkennen, bekommen aber trotzdem keine Zielkoordinaten. In solchen Fällen ist es Zeit für wahre Treffkünste: Hüpfen Sie in den Schützenstand und schließen Sie das Ziel manuell auf. Dies hilft besonders bei eingenebelten Zielen!
VORSICHT: Sie können sich nicht ewig Zeit lassen. Schießen Sie nur manuell, wenn Sie vor anderen Angriffen sicher sind!

Artillerie und Luftunterstützung

- Artillerie braucht eine gewisse Zeit, um das Ziel zu treffen. Sie eignet sich also besonders für statische Ziele. Wenn Sie gegnerische Panzer mit der ARI eindecken wollen, zielen Sie immer auf das erste Fahrzeug.
- Luftunterstützung kann – im Gegensatz zu ARI – auch ohne festen Zielaufschluß angefordert werden. Die Unterstützung aus der Luft dient vor allem der Aufklärung. Lassen Sie die Flieger nicht alleine; wenn Sie gleichzeitig angreifen, ist der Gegner doppelt belastet!

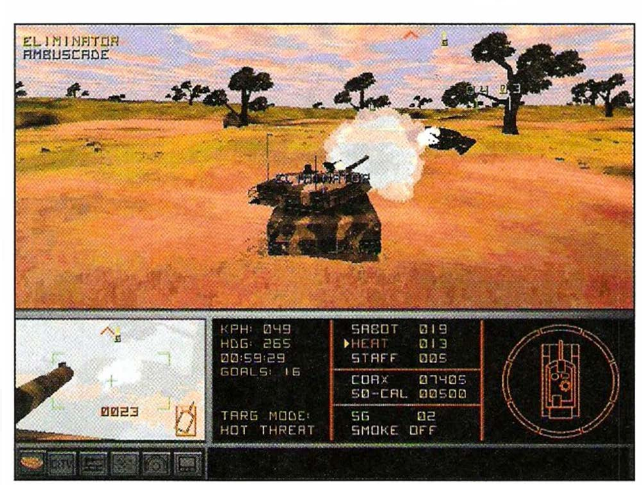
Gelände

- Machen Sie sich das Gelände zu Ihrem Freund! Vermeiden Sie es, mit einer ganzen Kompanie auf weiten Feldern oder ungeschützten Anhöhen herumzustehen, sondern nutzen Sie die Deckung und den Schatten von Gräben und Senken. Ab und zu ist es schon ratsam, mit einem einzelnen Fahrzeug auf einen Hügel zu fahren, um einen schnellen Überblick zu bekommen.
- Leider macht sich der Gegner das Gelände auch zunutze und versteckt halbe Armeen in Tälern. Seien Sie immer auf der Hut, hinter jedem Hügel könnte ein T-80 auf Sie warten.

Gegnerische Artillerie

Wenn Sie von Ihren Kollegen die Warnung vor ARI-Beschuß hören, stecken Sie bereits im tiefsten Schlamassel! Verlassen Sie sofort die Umgebung und suchen Sie Deckung!

Florian Weidhase ■



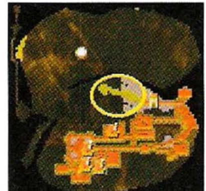
Hier hilft eine Rauchgranate und der Motorrauch. Der Gegner kann Sie schlechter aufschalten, und Sie haben ein wenig Zeit, sich zurückzuziehen.

Komplettlösung

Dungeon Keeper – Deeper Dungeons

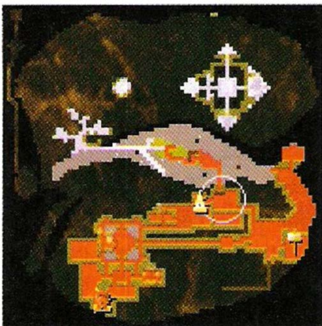
Wer Level 20 von Bullfrogs Dungeon Keeper geknackt hat, dem braucht man sicherlich nicht mehr das kleine Einmaleins unseres „Spiel des Jahres 1997" zu erklären. Deshalb langweilen wir Sie nicht mit Grundlagen, sondern liefern Infos satt – von Profis für Profis. Die Komplettlösung zur Mission Disk Deeper Dungeons zeigt Ihnen unter anderem anhand von Karten, wo's langgeht.

Mission 1: Morkadar

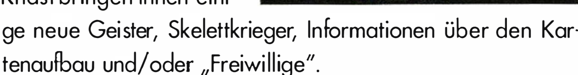




Vorsicht beim Ausbeuten der Gelb umrandeten Goldader! Herumstreunende Höllenhund und eiserne Jungfrauen sind eine stetige Bedrohung für Ihre Imps. Bauen Sie Wachtposten! Im ganz rechten Bild sehen Sie die Schatzkammer, in der Sie genug Gold finden, um die nächsten Schritte ohne Druck ausführen zu können.

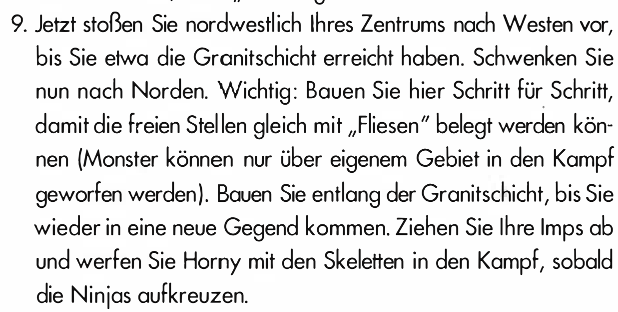
1. Graben Sie, ausgehend von Ihrem Dungeon-Herz, einen Tunnel nach Nordosten (=> neues Gebiet). Etwas weiter im NO finden Sie eine prall gefüllte Schatzkammer.
2. Lassen Sie die Tür, die Sie etwas vorher entdeckt haben, vorerst noch in Ruhe. Von der Schatzkammer aus gehen Sie direkt nach Osten und schwenken vor der Goldader nach Norden (keinesfalls die ans Wasser grenzende Wand durchstoßen!). Voilà: Ein riesiges Gefängnis mit zwei Level 8-Imps sowie einigen anderen nützlichen Kreaturen gehört Ihnen. Schalten Sie die Option „Gegner ins Gefängnis werfen" an.
3. Südlich des Ausgangsgewölbes bauen Sie die Basis-Räume und sorgen dafür, daß die Skelette aus dem Gefängnis sofort mit dem Training beginnen. Ihre Imps sollten alle Wände in Ruhe befestigen können.
4. Nun kümmern Sie sich um die verschlossene Tür in der Nähe des Dungeon-Zentrums: Dahinter finden Sie eine große Folterkammer und – einen „Horny" (Horned Reaper).
5. Lassen Sie die Imps vom Gefängnis aus nach Süden graben. Beim Vorstoßen in ein neues Gebiet werden Sie diesmal angegriffen. Kein Problem für Horny: Er schlägt die Gegner windelweich (Opfer ins Gefängnis schaffen und foltern).
6. Beim Erkunden der neuen Gegend finden Sie die kleine Werkstatt (ausbauen!). Graben Sie erst jetzt den Gang zum Eingang im Osten.



7. Erforschen Sie möglichst bald einen Tempel, da Horny sonst Ihre Mannschaft abschlachtet. Bis dahin können Sie Ihren Prominenten mit Extra-Goldzuwendungen bei Laune halten.
8. Folter und Hungertod im Knast bringen Ihnen einige neue Geister, Skelettkrieger, Informationen über den Kartenaufbau und/oder „Freiwillige".



9. Jetzt stoßen Sie nordwestlich Ihres Zentrums nach Westen vor, bis Sie etwa die Granitschicht erreicht haben. Schwenken Sie nun nach Norden. Wichtig: Bauen Sie hier Schritt für Schritt, damit die freien Stellen gleich mit „Fliesen" belegt werden können (Monster können nur über eigenem Gebiet in den Kampf geworfen werden). Bauen Sie entlang der Granitschicht, bis Sie wieder in eine neue Gegend kommen. Ziehen Sie Ihre Imps ab und werfen Sie Horny mit den Skeletten in den Kampf, sobald die Ninjas aufkreuzen.



10. Nach dem Einkerkern und Bekehren der Ninjas können Sie sich für den Hauptgegner bereit machen: Stoßen Sie dort, wo Sie die Ninjas gefunden haben, nach Norden vor. Sobald Sie eine Tür finden und sie öffnen, geht die Hölle los. Nach diesem Kampf ist das Szenario praktisch gewonnen.

Mission 2: Korros Tor

1. Das Goldvorkommen nördlich Ihres Startdungeons können Sie gefahrlos abbauen. Tasten Sie sich vorsichtig an die Ränder heran und lassen Sie sie von Imps befestigen. Auf keinen Fall dürfen Sie jetzt einen Durchbruch zu dem Sie umgebenden Wassergraben riskieren, da dort zu viele „Helden" herumstromern. In diesem Szenario wird kein Friedhof, kein Gefängnis und kein Köderraum erforscht.
2. Sobald Sie Ihr Dungeon auf Ihrer Insel ausgebaut und die wichtigsten Räume erforscht haben, sollten Sie alle Kreaturen zum Training schicken. Die Karte zeigt jedoch eine Edelsteinader weit im Westen.



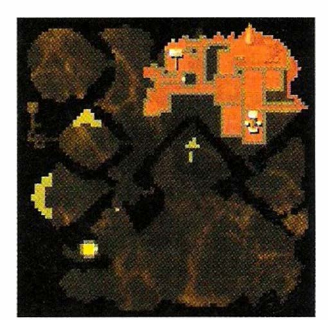


Im Westen gibt es einen Zauber „Helden abwerben". Hier unbedingt abspeichern, denn durch den Zauber erhalten Sie einen Bogenschützen ODER einen Level 10-Ninja.

3. Mit etwas Glück müssen Sie sich nicht mehr um die unabhängigen Helden im Wasser kümmern, da diese von den anderen Keepern vernichtet wurden. Aber: Auf der anderen Seite des Grabens wartet eine starke Truppe auf Sie: Ninjas, Riesen und dergleichen. Werfen Sie alles, was Sie haben, in die Schlacht, denn Sie brauchen die Edelsteine.
4. Nun tasten Sie sich nach Osten vor: Auf der anderen Seite des Wassers werden Sie eine befestigte Wand vorfinden, an der entlang Sie weiter nach Osten graben, bis Sie schließlich den Zauberspruch „Karte aufdecken" finden.
5. Nun sehen Sie, woran Sie sind: Umgeben von starken Feinden, die nur einzeln zu schlagen sind. Trainieren Sie die Monser auf den jeweils höchsten Level, und vernichten Sie die Feinde der Reihe nach.

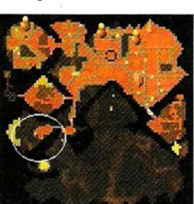
Mission 3: Kari-Mar

1. Sie können sich der nördlichen Hälfte bemächtigen, während der feindliche Keeper die südliche besitzt.
2. Rund um Ihren Startdungeon liegen kleine Höhlen verstreut, die oftmals ungemein starke und viele „Helden" beinhalten – also nicht zu früh zu schwere Kämpfe provozieren. Dank des Friedhofs erhalten Sie früher oder später vampirische Unterstützung.



Bevor Sie in den markierten Bereich vorstoßen, sollten Sie einige starke Kämpfer parat haben und ein oder zwei Indy-Fallen gut plazieren.

3. Beim Kampf gegen die heldischen Horden ist der „Huhn-Zauber" Ihre stärkste Waffe (vor dem Anstechen einer Helden-Höhle also etwas Kapital ansammeln).
4. Das Blatt wendet sich, sobald Sie sich nach SO vorgearbeitet haben – dort erwartet Sie Horny, mit dessen Hilfe nun viele Kämpfe zu gewinnen sind. Allerdings sollten Sie etwas warten, bis Sie den Friedhof im SW erobert haben, da Horny sehr viele Leichen (=> Vampire) produziert.
5. Erobern Sie den Eingang im SW, sichern Sie das Areal gut mit Indy-Fallen ab und graben Sie dort ein wenig herum: Sie finden einen Heldenklau-Zauber, der einen Level 10-Ninja einbringt.
6. Während der Kämpfe in Ihrem Gebiet sollten Sie sorgfältig mit Ihren Monstern umgehen (kaum Nachschub). Mit einer hochwertigen Truppe stoßen Sie dann schließlich im Bereich des zweiten Eingangs in das feindliche Dungeon vor. Geschickt plazierte Indy-Fallen sorgen dafür, daß Ihre Kreaturen nicht alleine mit der ganzen Übermacht fertig werden müssen.

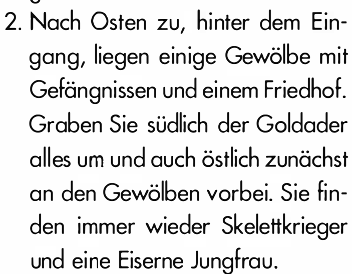




An Punkt 1 wartet Horny auf Sie, an Punkt 2 ein „Heldenklau-Zauber", der Ihnen einen Level 10-Ninja einbringt. Im zweiten Bild ist der im südwestlichen Bereich liegende Friedhof, der von starken Rittern bewacht wird. Dem im rechten Bild zu sehenden Weg (südöstlich) sollten sie nicht folgen, da dieser mit Fallen gespickt ist.

Mission 4: Belbata



1. Drei Gegner haben Sie zu besiegen. Achten Sie darauf, daß Sie beim Abbau der großen Goldader im Westen Ihres Dungeons nicht zu weit nach Norden kommen, da dort direkt einer der Gegner angrenzt.
2. Nach Osten zu, hinter dem Eingang, liegen einige Gewölbe mit Gefängnissen und einem Friedhof. Graben Sie südlich der Goldader alles um und auch östlich zunächst an den Gewölben vorbei. Sie finden immer wieder Skelettkrieger und eine Eiserne Jungfrau.




3. Speichern Sie vor dem Öffnen der Türen im Osten ab. Tip: Erst die Gefängnisse öffnen, da Ihnen das weitere Skelette einbringt. Anschließend folgt der Friedhof.



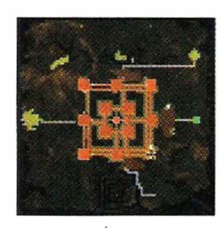
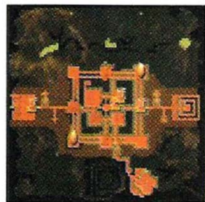
4. Nun öffnen Sie die Türen, hinter denen einige Helden lauern, und schon bekommt der Friedhof „Bewohner", was alsbald einige Vampire anziehen wird. In Ihrem Bereich verbergen sich noch mehrere Helden (u. a. Ninjas). Es wäre zu schade, diese Kerle abzuschlachten; lassen Sie also die weitere Buddelei noch etwas ruhen.



5. Trainieren Sie zunächst alles, was Sie haben, auf Level 10. Dann greifen Sie den Dungeon nördlich Ihrer ersten Goldader an. Erstens ist der nicht besonders stark, und zweitens gibt es dort eine Folterkammer.
6. Nun können Sie Ihren Bereich gänzlich durchwühlen und die Ninjas ins Gefängnis werfen, um sie dann per Folter zu konvertieren.
7. Der Gegner im Nordosten (gelb) ist der nächste. Zusammen mit den gefolterten Überläufern dürften Sie nach einigen Trainingseinheiten über genügend gute Kämpfer verfügen, um den stärksten Gegner, die „Grünen", auszuschalten.

Mission 5: Caddis Fell

1. Sie starten mit Ihrem Dungeon-Herz, zwei Eisernen Jungfrauen, einigen Imps und sehr wenig Gold. Immerhin reicht es, um für die beiden Mädels eine Schlafstatt herzurichten und einen Platz zur „Schatzkammer" zu erklären.
2. Hinter den Türen verbergen sich alle notwendigen Räumlichkeiten. Die beiden Ladies haben kein Problem mit den oft in den Räumen versteckten Feinden.
3. Nach und nach buddeln Sie Ihre kleine Zitadelle aus und stellen fest, daß wegen des Lavagrabens alle Goldadern und ein Eingang momentan unerreichbar sind.
4. Da Sie keine Brücken erforschen können, brechen Sie ziemlich genau in der Mitte der westlichen Wand durch – und schon haben Sie eine.


5. Der weitere Ausbau ist Formsache. Der Nachschub an Monstern ist wieder sehr spärlich und versiegt schon bald. Also: Die wenigen vorhandenen gut trainieren und sorgfältig einsetzen. Lassen Sie sich Zeit bei der Erkundung des verwinkelten Dungeons im Süden und stellen Sie viele Indy-Fallen auf.

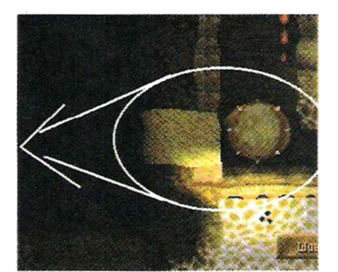


Der gelbe Kreis macht kenntlich, wo der Spruch „Karte aufdecken" zu finden ist.

6. Das Durchstöbern des südlichen Bereiches bringt Ihnen zwei Heldenklau-Zauber und einen Level 10-Drachen sowie eine weitere unerschöpfliche Einnahmequelle.
7. Schließlich stoßen Sie in den nordöstlichen Bereich Ihres Reiches vor und treffen auf ein Gebiet mit ca. fünf feindlichen Hornys – also auch hier eine oder zwei „Indys" aufbauen. Lohn: der Zauber „Karte aufdecken". Nun sehen Sie den vergleichsweise schwachen Feind und können sich zur Endschlacht rüsten.

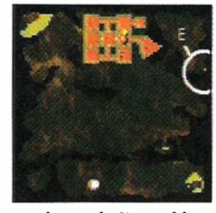
Mission 6: Pladitz

1. Ausgangslage: Zwischen Ihnen und dem Hauptgegner im Süden hat ein Ritter seinen Dungeon gebaut. Leider hat er sich auch westlich und östlich von Ihnen bereits eingenistet.
2. Goldreserven und Monster sind rar. Sie können es sich also nicht leisten, den Bestand sinnlos gegen übermächtige Feinde oder durch Desertion zu verlieren. Das erste Hauptziel ist deshalb die Edelsteinader etwas südöstlich von Ihnen. Mit durchtrainierten Monstern kämpfen Sie sich wenigstens einen Zugang zu der Goldader im Westen frei.



So nehmen Sie Räume ein, in denen sich Feinde aufhalten: Plazieren Sie eine Indy-Falle vor der Stelle, an der Sie durchbrechen wollen. Sobald der Stein da ist, lassen Sie einen Imp graben.

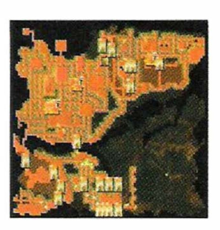
3. Mit Hilfe der Indy-Falle machen Sie damit die westlichen Bastionen des Ritters nach und nach nieder. (Methodisch gehen Sie folgendermaßen vor: Falle vor die Mauer, Mauer durchbrechen, Imp wegziehen.) Dann nehmen Sie auf die gleiche Weise die kleine Bastion südlich von Ihnen ein.
4. Durchkämmen Sie im Osten (dort finden Sie Edelsteine!) wieder vorsichtig Raum für Raum.
5. Ziemlich genau südlich der Edelsteine ist der beste Zugang zum Dungeon des Ritters. Der erste Raum ist schwach besetzt, zu den nächsten müssen Sie sich durchgraben. Arbeiten Sie in den langen Gängen mit der Indy-Falle und gehen Sie mit dem „Rückbau"-Spruch in die Räume.
6. Beim Herz entbrennt der heißeste Kampf, da nun der Ritter auftaucht. Sie sollten zuvor alle Räume geklärt haben, da mit Vernichtung des Herzens die Türen verschwinden und Ihrer geschwächten Truppe noch Kämpfer in den Rücken fallen könnten.



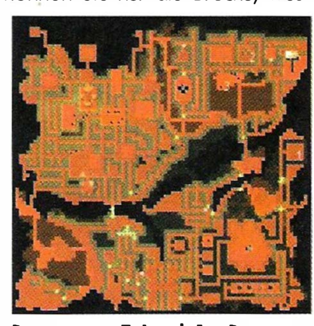

Zu der im linken Bild zu sehenden, weiß gekennzeichneten Edelsteinmine sollten Sie möglichst bald vordringen. Rechts sehen Sie Ihr Reich, bevor Sie am markierten Ort in das Hauptdungeon des Ritters eindringen.

7. Sobald Sie alles „gesäubert" und befestigt haben, verlegen Sie am besten die Elitetruppe in den großen Raum, in dem das Herz war, damit Sie nach einem Kampf schneller zur Ruhe kommen. Säubern Sie den südlich angrenzenden Wassergraben, damit Sie sich dann in Ruhe den Endgegner vornehmen können.

Mission 7: Abbadon

1. Suchen Sie die nähere Umgebung vorsichtig ab (Sie können zunächst keine eigenen Räume bauen).
2. Vorsicht bei der Goldader im Osten – nicht zu früh durchbrechen! Sie haben nun einige Dämonenechsen in Ihrem Gefolge (trainieren!). Selbst erforschen können Sie nur die Brücke, weshalb Sie auch etwaige Drachen trainieren sollten.
3. Etwas nordwestlich Ihrer Behausung können Sie eine Raumstruktur auf der Karte sehen; mit trainierten Echsen und Drachen stoßen Sie dorthin vor. Ein kurzer Kampf, und die Sprüche „Imp erschaffen" und „Heilung" gehören Ihnen.



Der gesamte 7. Level: 1 = Dungeon-Herz des Ritters; 2 = Zauber „Rückbau"; 3 = Erste Edelsteinmine

4. Im Osten machen Ihnen viele geflügelte Wesen das Leben schwer. Verlieren Sie möglichst kein Monster, da der Nachschub nur noch in den Höhlen zu finden sein wird! Nahziel: Die Edelsteinader im Osten. Kämpfen Sie sich vorsichtig von Raum zu Raum (viele Fallen und Gegner). Dafür erhalten Sie etliche gute Zaubersprüche („Heldenklau", „Rückbau") und unendlichen Gold-Nachschub.
5. Abschließend durchwühlen Sie das gesicherte Gelände systematisch. Das gegnerische Herz im Osten ist relativ einfach zu knacken: Legen Sie in den Gang davor eine Indy-Falle und brechen Sie die Wand durch.

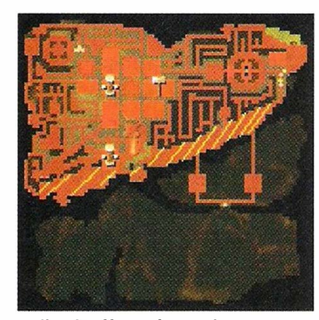
Mission 8: Svatona

1. Problem: Sie haben keine Brücke. Der Hauptgegner ist durch einen Wassergraben von Ihnen getrennt, und dazwischen sitzt ein

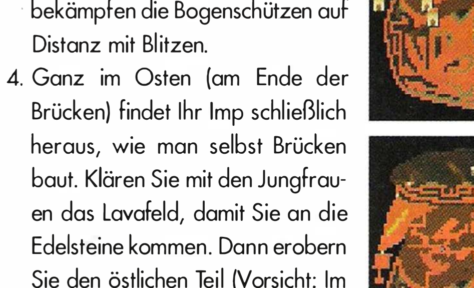
Ritter. Zudem ist das Gelände um Ihren Startplatz herum von Helden durchsetzt, so daß es wieder darauf ankommt, die ersten Goldminen ohne Feindberührung zu erobern und die Monster bis dahin trainieren zu lassen.

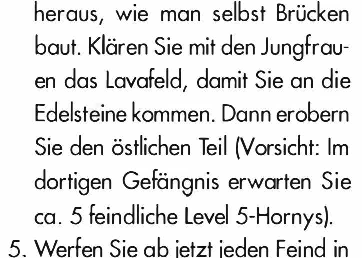
2. Die auf den Karten abgebildeten Goldminen lassen sich auf den gezeigten Routen gefahrlos erobern.
3. Bevor Sie die dritte Mine (und die darin enthaltene Edelsteinmine) angehen, brauchen Sie Level 5-Kämpfer. Stoßen Sie später von dort nach Süden vor und bekämpfen Sie die Helden mit Indy-Fallen.
4. Im Dungeon des Ritters wimmelt es nur so von hochklassigen Kämpfern. Locken Sie sie an und legen Sie reichlich Indy-Fallen.
5. Im Südosten locken die Zaubersprüche „Seuche", „Karte aufdecken" und „Heldenklau" (bringt aber nur einen Riesen).
6. Ein kleiner Vorposten des Ritters (links von seinem Dungeon) bietet einen grabbaren Weg zum Hauptfeind. Schicken Sie einen Imp hinein, der einige Fliesen verlegt, damit Sie die Monster des Gegners mit dem Spruch „Seuche" vergiften können.
7. Sobald Sie einige feindliche Monster erwischt haben, können Sie den Rivalen dank Ihrer Dominanz überrumpeln.

Mission 9: Kanasko

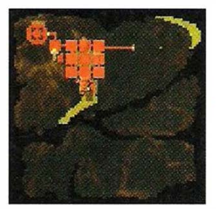


1. Im großen Raum im Nordwesten haben die Helden ein Zugangstor. Machen Sie sich auf häufige Überfälle gefaßt.
2. Quer über die Karte erstreckt sich ein Graben mit einigen Dutzend Helden darin. Die kriegen Sie nur mit einer gut plazierten Indy-Falle in den Griff; hierzu bietet sich eine Öffnung im NO an. Seien Sie vorsichtig bei der Ausbeutung der Goldvorkommen im Westen und in der Kartenmitte.

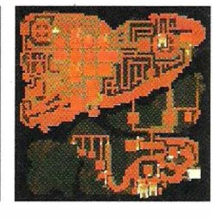




Gelb schraffiert: der Graben, in dem sich die Helden tummeln. Eine Indy-Falle in den „Flaschenhals" im Osten, einige magische Türen davor, die genügend lange aufhalten, bis sie alle versammelt sind, und der Spuk ist schnell zu Ende.

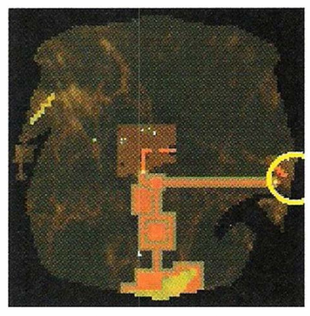






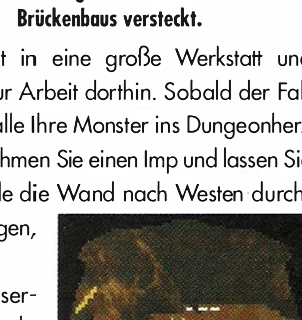
3. Bevor Sie Räume öffnen, sollten Sie unbedingt abspeichern.

Mission 10: Netzcaro

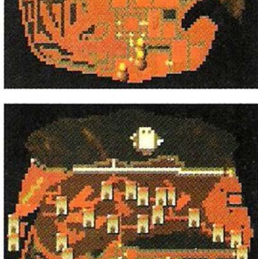


Hier liegt das Geheimnis des Brückenbaus versteckt.

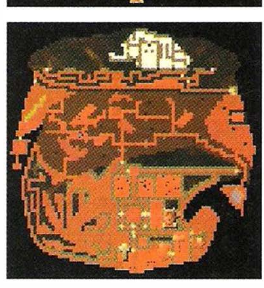
1. Die Helden (westlich Ihres Dungeons gibt es Unmengen davon) kommen durch unbefestigte Wände oder Türen. Hier hilft nur die Indy-Falle: Legen Sie davon mehrere auf dem Weg zu Ihrem Dungeonherz; vor jede plazieren Sie noch eine Tür und eine Blitzfalle.
2. Investieren Sie baldmöglichst in eine große Werkstatt und schicken Sie alle Kreaturen zur Arbeit dorthin. Sobald der Fallenweg fertig ist, sperren Sie alle Ihre Monster ins Dungeonherz (Schlachtstandarte hissen). Nehmen Sie einen Imp und lassen Sie ihn an der vorgesehenen Stelle die Wand nach Westen durchbrechen und einige Fliesen legen, bis die Feinde ihn bemerken.



3. Ab Level 6 beherrschen Ihre Eisernen Jungfrauen den Blitzspruch. Mit den Mädels und einem High-Level-Imp nehmen Sie nun die Brücken im Norden des Eingangs ein (Alternative: die Jungfrauen in der Kaserne gruppieren und dann per Zauber in die Anführerin schlüpfen, um diese Kämpfe in 3D abzuhandeln). Die Damen bekämpfen die Bogenschützen auf Distanz mit Blitzen.



4. Ganz im Osten (am Ende der Brücken) findet Ihr Imp schließlich heraus, wie man selbst Brücken baut. Klären Sie mit den Jungfrauen das Lavafeld, damit Sie an die Edelsteine kommen. Dann erobern Sie den östlichen Teil (Vorsicht: Im dortigen Gefängnis erwarten Sie ca. 5 feindliche Level 5-Hornys).

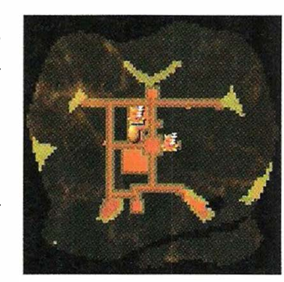


5. Werfen Sie ab jetzt jeden Feind in den Knast, damit er unter Folter Informationen preisgibt. Die nördliche Festung gilt als Routineaufgabe.

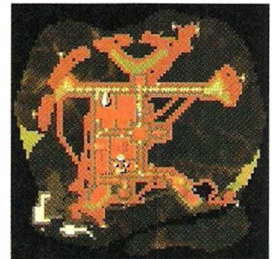
TIP: Im Westen können Sie (unter anderem) einen Magier mit Level 10 festnehmen und für sich gewinnen. Bauen Sie ein Gefängnis vor den Raum, da er während eines zu langen Transportes erwacht, sich heilt und Ihre Imps tötet!

Mission 11: Batezec

1. Diesmal brechen die Helden durch unbefestigte Wände, allerdings nicht durch Goldadern (äußere Teile als Wände stehenlassen!). Zaubern Sie 10 weitere Imps herbei, die zwei lange Gänge von dem Eingang nach Westen und Osten bauen.
2. Speichern Sie vorher ab, damit Sie nicht versehentlich in „neues Gebiet" durchbrechen. Vom westlichen Gang graben Sie nun nach Süden und stellen Anschluß zu Ihrem Dungeon her.

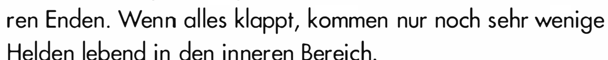


3. Lassen Sie die Imps die Wände befestigen, denn das Gebiet außerhalb Ihres Baus ist fest in Heldenhand.
4. Lassen Sie genug Platz für eine SEHR große Werkstatt. Nach der Befestigung des Dungeons und der Erforschung der wichtigsten Einrichtungen und Zaubersprüche beginnen Sie mit dem Bestücken der beiden langen Gänge mit magischen Türen und Fallen (Blitz und Machtwort). Derweil sollten alle arbeitslosen Monster trainieren. Gold liefern die Edelsteine in der SW-Goldader.



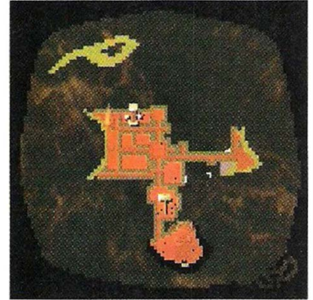


5. Wenn alle Gänge und auch der zu Ihrem Zentrum vollkommen mit Fallen und Türen bestückt sind, schließen Sie die Imps bei den Edelsteinen ein. Ein Imp öffnet nun die langen Gänge an deren Enden. Wenn alles klappt, kommen nur noch sehr wenige Helden lebend in den inneren Bereich.



Mission 12: Benetzaron

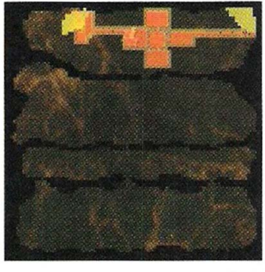
1. Dieser Level entspricht in der Vorgehensweise fast dem vorhergehenden Gemetzel. Sehr wichtig ist wie immer, daß Sie möglichst schnell Ihren Dungeon ausbauen, die Wände absichern und Ihre kleine Monsterschar auf Level 10 bringen.
2. Eine gute Nachricht gibt es auch in diesem Level: Es gibt die Indy-Fallen.

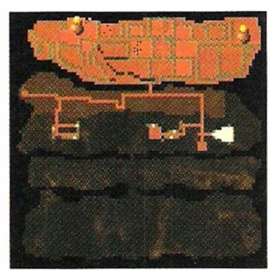


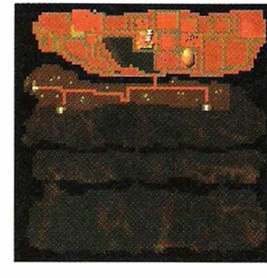
Im südlichen Bereich finden Sie zwei Skelettkrieger, die Ihnen später helfen, die Wachen der Edelsteine ganz unten zu beseitigen.

Mission 13: Daka-Gorn

1. Nach der Öffnung des Dungeons kommen lediglich zehn Zauberer. Expandieren Sie zunächst nach Osten und – am Nordrand entlang – nach Westen, bis Sie die Edelsteine erreicht haben.
2. Nach den Forschungen schicken Sie die Zauberer zum Training. Ab Level 5 können Sie damit auch den Westteil von einigen schwachen Helden befreien.
3. Die südliche Tür führt zu einer stark bewachten Lavagegend; damit die Zauberer auch angreifen, muß ein Imp den schmalen Pfad dort einnehmen. Deshalb haben Sie im NW den „Unsichtbar"-Spruch gefunden. Erobern Sie den Weg und trainieren Sie die Zauberer auf Level 8.
4. Passen Sie auf die Imps auf, da sie häufig Kamikaze-Einsätze starten. Bei Gegenangriffen der Helden unterstützen Sie Ihre Kreaturen mit dem „Huhn"-Spruch. Dann geht's wieder von Raum zu Raum.



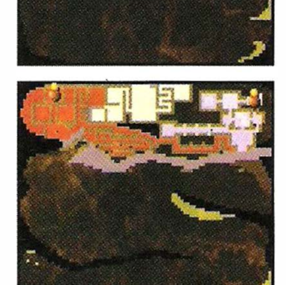


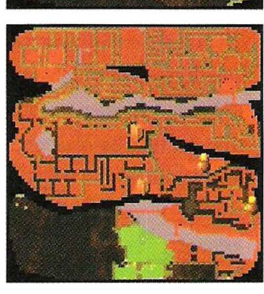


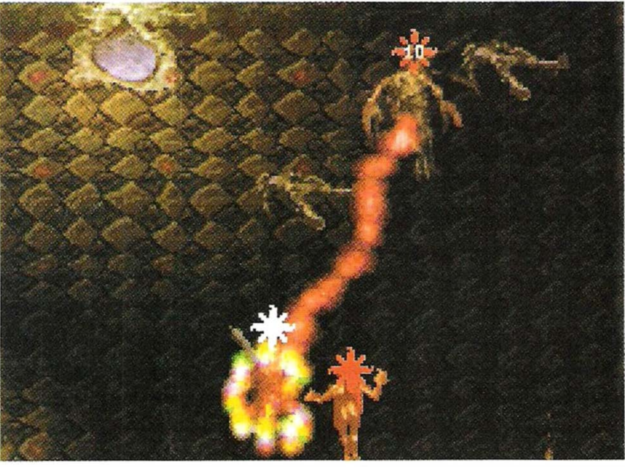


Mission 14: Dixaroc

1. Wenden Sie den Vereinigungs-Spruch auf Ihre einzelne Spinne an. Nach der Tür schnell weiterlaufen, da aus der ersten Nische rechts ein Fels gerollt kommt!
2. Einige schwache Gegner werden freigesetzt. Gehen Sie in den normalen Modus und werfen Sie die Spinne bei Ihrem Dungeon-Herz ab. Dort erwartet sie die Kerle und hat damit keine Probleme.
3. Ganz anders nach der nächsten Tür: zu viele Feinde. Gehen Sie aus dem Tier heraus, um es per Hand in Sicherheit zu bringen. Die Horde strebt Ihrem Dungeon-Herz entgegen. Während auf das Herz eingeschlagen wird, gehen Sie wieder in der 3D-Modus, um schnell in den zuletzt geöffneten Raum zu kommen. Dort ist ebenfalls eine Tür, hinter der zwei Eiserne Jungfrauen ihrer Befreiung harren.
4. Wieder mit der Hand werden die beiden mit der Spinne nun zum Zentrum ihres Baus befördert, um dort der Zerstörung Einhalt zu gebieten. Arbeiten Sie im Kampf vor allem mit der Hand, da die Mädels mit Blitzen aus der Distanz kämpfen können.

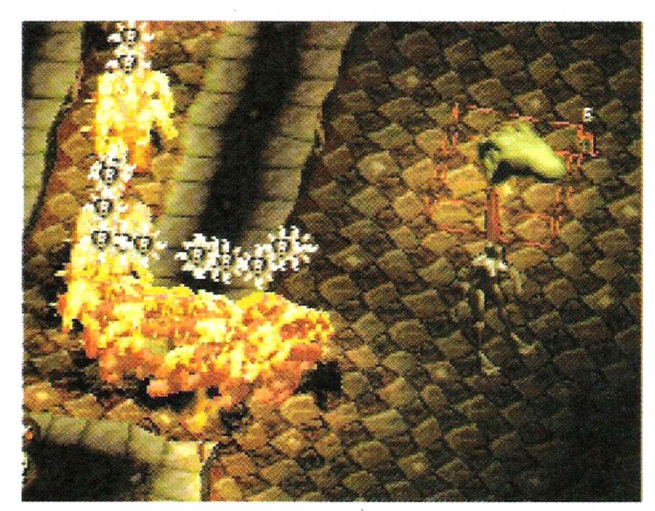






Taktik der Jungfrau: Die eine kratzt und beißt, die andere schießt aus sicherer Distanz in den Rücken des Feindes. Da geht auch der stärkste und edelste Ritter schnell in die Knie.





Auf ihrer Entdeckungsreise wird die Lady in einen Raum mit einer Menge Indy-Fallen geraten, in dem auch sofort eine Kompanie Riesen auftaucht. Lassen Sie diese nicht aus dem Raum heraus, sondern laufen Sie mit der Dame einfach geradeaus weiter. Die ausgelösten Fallen erledigen die Feinde dann für Sie!

5. Befreien Sie aus dem letzten Raum noch einige Imps, und schon kann es richtig losgehen. Im Osten werden nach einigen Grabungen die schwach verteidigten Räume eines Dungeons ausgemacht.
6. Wieder in 3D, fegen Sie mit einer Jungfrau alle im Weg stehenden Gegner beiseite und bringen sie zum dortigen Dungeon-Herz. Nach dessen Zerstörung erhalten Sie einen Trainingsraum und die Fähigkeit, Brücken zu bauen. Außerdem werden Sie wieder verstärkt.
7. Im Süden kämpfen Sie sich durch viele Räume, die einige „Kreatur wieder erwecken"-Sprüche, Drachen sowie weitere Jungfrauen beinhalten. Schließlich finden Sie zwei Bibliotheken inklusive mehrerer Zauberer. Nun weiter zu der Goldader im Osten, deren südliches Ende wieder an einen Wassergraben grenzt.
8. Gegenüber liegt nun bereits der Bau des Widersachers. Gehen Sie sorgfältig mit Ihren Kreaturen (besonders mit den Imps!) um, da es außer den gefundenen Verstärkungen keinen Nachschub gibt!

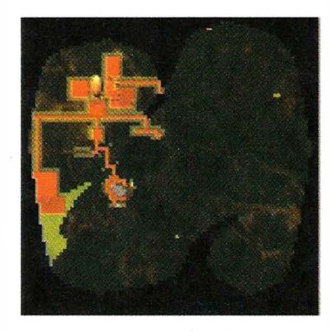
Mission 15: Belial

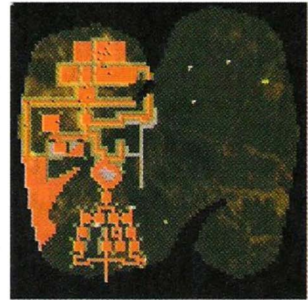
1. Gleich zu Beginn müssen Sie mehrere Dinge erledigen:
- Nach Osten graben, OHNE dabei die Festungsmauern des Feindes zu berühren, und dann so weit wie möglich nach Süden. Die Stollen müssen schnellstens befestigt werden.
- Den Eingang öffnen, nachdem Sie bereits einen kleinen Trainingsraum, ein Versteck und eine geräumige Schatzkammer (lockt Drachen an) gebaut haben.
- Sofort alle Ankömmlinge zum Training schicken, damit kleinere Feindtrupps aus dem Süden abgewehrt werden können.
- Darauf achten, daß neu entdeckte Türen nicht zu früh von Imps oder Fliegen aufgebrochen werden.
- Schnellstmöglich die Werkstatt (durch die Tür beim Tor, dann nach Westen, letzter Raum nördlich) erobern, ausbauen und alle zur Arbeit schicken, die ohnehin nicht gut kämpfen (Käfer, Spinnen, Fliegen).
- Den Raum südlich der Werkstatt plus den nächsten (Skelette) erobern.
- Den südlichen Bau langsam und vorsichtig erkunden; an der Stelle, die nicht zu befestigen ist (siehe Karte), jede Menge Fallen aufstellen.
- Den Weg zu Ihrem Herz mit Indys vollstopfen.

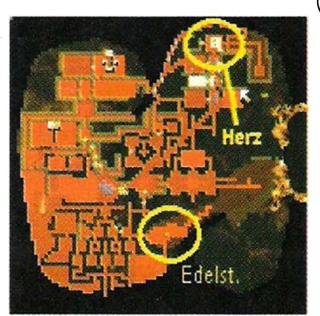
2. Kämpfen Sie sich auf diese Weise bis zu den Edelsteinen im Süden durch. Erweitern Sie die Werkstatt und lassen Sie auch Level 10-Kreaturen arbeiten.
3. Sperren Sie die Imps ein, damit diese nicht unnötig Feinde aufschrecken. Sobald einer dem Dungeon-Herz des Avatars zu nahe kommt, greift dieser mit einer Riesenarmee an. Das darf aber erst dann passieren, wenn Sie sämtliche Zugangswege mit Fallen versehen haben. Für den Endkampf sollten all Ihre Monster wieder um Ihr Dungeonherz versammelt sein. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, trifft dort nur noch der Avatar ein.
4. Wenn der Avatar noch zu viele Überlebende dabei hat, werfen Sie einige schwache Kämpfer zu seinem Dungeon-Herz. Dadurch kehren einige Helden um und wollen das Herz verteidigen. Auf dem Weg dorthin können sie mit Blitzen unschädlich gemacht werden.

Uwe Symanek ■

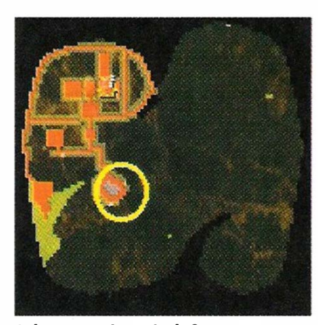
An dieser Stelle brechen die Helden meistens durch. Also: Reichlich Fallen aufstellen!



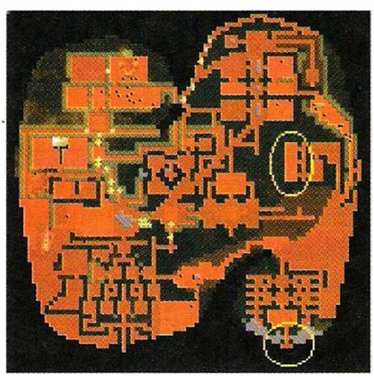




Sobald Sie dem Herz im NO zu nahe kommen, greift der Avatar an.



Achten Sie darauf, daß niemand diese beiden Türen öffnet, solange Sie nicht gut gerüstet sind.

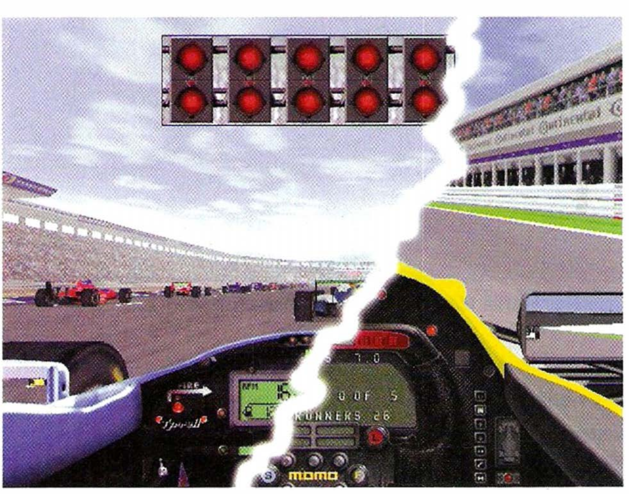


Der Kreis im Süden bezeichnet das Versteck eines Vampirs (Level 6), der darüber ein Gefängnis. An den grünen Kreuzen wurden Indy-Fallen aufgestellt.

Allgemeine Tips, Teil 1

F1 Racing Simulation

Die derzeit beste Rennsimulation hat alles, was sich Formel 1-Fans nur wünschen können. Damit Sie auch in Sachen Tips & Tricks wunschlos glücklich werden, liefert Ihnen bereits die erste Folge einer dreiteiligen Serie handfeste Infos über Setups, Computergegner, die optimale Perspektive, Überholmanöver, Boxenstrategien und vieles mehr. Dazu: Daten & Fakten zu den WM-Läufen in Australien und Brasilien.



Crammond hat den Anschluß verpaßt! Die neue Referenz im F1-Rennzirkus heißt F1 Racing Simulation!

Besser als GP2!

Ubi Soft hat im F1 Racing Simulator Verbesserungen eingebaut, um die die F1 GP2-Gemeinde bei MicroProse gebeten hatte.

1. So scheint in der 1996er Saison nicht nur die Sonne, Sie werden auch mit unterschiedlichen Regenfronten und Wetterwechseln verwöhnt.
2. Das Qualify wurde regelgerecht umgesetzt und besagt, daß eine angefangene schnelle Runde auch nach Qualifikationsende noch zu Ende gefahren werden darf.
3. Frühstarter werden zukünftig mit einem zehnsekündigen Boxenaufenthalt belohnt, den sie innerhalb der nächsten zwei Runden absitzen müssen.
4. Schäden am Fahrzeug sind vielfältiger und lassen sich akribisch genau einstellen.
5. Das Fahrzeugtuning wurde um etliche Optionen sinnvoll erweitert.
6. Die Fahrzeuge verfügen über die tatsächlichen Leistungen der 96er Saison.

Qual der Wahl

TIP: Achten Sie diesmal darauf, welchem Team Sie Ihre Dienste anbieten! Suchen Sie neue Herausforderungen, begnügen Sie sich mit vorletzten Plätzen oder möchten Sie die Weltmeisterschaft gewinnen? An Ihre Wünsche wurde gedacht! Trotz identischer Setups fahren Sie mit Williams schnellere Runden als mit Minardi oder Tyrell.

Teurer Rat

Brenzlige Situationen entstehen häufig, wenn der Fahrer kurzfristig die Kontrolle über seinen Wagen verliert und eine halbe Drehung auf der Piste demonstriert (denken Sie an Ukyo Katayama, den König der „Spins"). Glücklicherweise gelingt es den realen Formel 1-Fahrern, ihr Auto innerhalb weniger Sekunden und auf minimalem Raum wieder in Fahrtrichtung auszurichten. Meist ist der Auslöser einer Pirouette ein übersteuertes Fahrzeug, dessen Hinterreifen in einer Kurve die Traktion verlieren. Bei MicroProse hatte der Pilot einen speziellen Gang, mit dem er aus dem Stand seinen Wagen wieder in Fahrtrichtung schleudern konnte. Ubi Soft verwöhnt Sie leider nicht mit diesem Hilfsmittel. Sollten Sie zudem noch die Schleuderkorrektur und Traktionskontrolle eingeschaltet haben, so geht der Schuß erst recht nach hinten los.

TIP 1: Fahren Sie bei einer blockierten Strecke auf jeden Fall von der Piste ins Gras (notfalls auch ins Kiesbett). Sie verringern auf diese Weise nicht nur das Risiko, von der Konkurrenz angefahren zu werden, sondern verlieren auch die Bodenhaftung. Auf dem Gras rutscht es sich nämlich vorzüglich, und selbst der Kies ist nicht so griffig wie der Asphalt. Sobald Sie also etwas anderes als Teer unter Ihren Rädern spüren, leiten Sie die Kehrtwende ein. Bremsen Sie das Fahrzeug bis zum Stillstand hinunter und schlagen Sie das Steuer in Fahrtrichtung ein. Deaktivieren Sie mit der Taste F7 die Automatikschaltung und legen Sie den ersten Gang ein. Holen Sie tief Luft und geben Sie Vollgas! Ihr Wagen setzt sich kurz in Bewegung und bricht anschließend am Heck aus. Sobald Ihr Heck herumschleudert (bei ca. 60 km/h), nehmen Sie den Fuß leicht vom Gas! Bremsen

Die Leistungswerte der 11 Teams

Damit Sie einen besseren Überblick über die Leistungen der elf Teams haben, sind nachfolgend deren Motorleistungen aufgelistet:

Ferrari: 720 PS (Qual. 745), Drehzahl 16.300 U/min (Qual. 16.600), Hubraum 2.998,1 cm^3
Benetton: 740 PS (Qual. 750), Drehzahl 16.600 U/min (Qual. 16.800), Hubraum 2.998,3 cm^3
Williams: 740 PS (Qual. 750), Drehzahl 16.600 U/min (Qual. 16.800), Hubraum 2.998,3 cm^3
McLaren: 715 PS (Qual. 735), Drehzahl 16.000 U/min (Qual. 16.600), Hubraum 2.996,4 cm^3
Ligier: 680 PS (Qual. 695), Drehzahl 15.600 U/min (Qual. 16.000), Hubraum 2.991,4 cm^3
Jordan: 710 PS (Qual. 725), Drehzahl 15.800 U/min (Qual. 16.600), Hubraum 2.998,3 cm^3
Sauber: 650 PS (Qual. 660), Drehzahl 15.800 U/min (Qual. 16.500), Hubraum 2.996,4 cm^3
Arrows: 620 PS (Qual. 635), Drehzahl 14.000 U/min (Qual. 14.700), Hubraum 2.987,9 cm^3
Tyrell: 655 PS (Qual. 665), Drehzahl 15.600 U/min (Qual. 16.000), Hubraum 2.991,8 cm^3
Minardi: 600 PS (Qual. 620), Drehzahl 13.800 U/min (Qual. 14.400), Hubraum 2.995,2 cm^3
Forti: 625 PS (Qual. 640), Drehzahl 14.800 U/min (Qual. 15.300), Hubraum 2.994,1 cm^3


Schlechtes Wetter trägt stark zu zeitraubenden Drehern bei.

Sie anschließend ab, wenn Sie wieder in Fahrtrichtung stehen. Erst wenn Ihr Auto absolut stillsteht, beschleunigen Sie, um ein weiteres Ausbrechen zu verhindern.

TIP 2: Anfänger sollten daher lieber ein untersteuerndes Setup als ein übersteuerndes wählen und einen Ausritt über die Kerbs vermeiden.

TIP 3: Sie können bei unproblematischer Verkehrslage auch auf der Straße wenden, allerdings benötigen Sie dazu mehr Beschleunigungsweg und riskieren eben doch oft eine Kollision mit den Hintermännern. Da Sie auf der Straße schneller die kritische Geschwindigkeit erreicht haben als auf dem Gras, dauert der Schleudervorgang außerhalb der Bahn ein wenig länger. Allerdings verringert sich das Unfallrisiko außerhalb der Strecke drastisch, und da Sie ohnehin bereits wertvolle Sekunden verloren haben, sollte der Spin abseits der Fahrbahn Ihre erste Wahl sein.

Es kommt noch schlimmer

1. Eine gravierende Charakterschwäche legen die Computergegner während des Rennens zutage. Statt vor einer Überrundung artig Platz zu machen, blockieren und bremsen die langsamen Vordermänner die Verfolger erbarmungslos aus. Der mühsam erkämpfte Vorsprung zum Hintermann schmilzt mit jeder Sekunde, die Sie hinter dem sturen Schleicher verweilen. Marshalls, die mit blauen Flaggen wedeln, glänzen durch Abwesenheit. Selbst bei einem Überholmanöver beharren die Hinterbänkler auf ihrer Linie und riskieren eher einen Zusammenstoß, als sich überrunden zu lassen. Nutzen Sie also jede Überholmöglichkeit. Lassen Sie sich vor einer Kurve kurz zurückfallen, um schneller herausbeschleunigen zu können.
2. Eine vollkommene Pechsträhne durchleben Sie, wenn Sie eine 10-Sekunden-Strafe aufgebrummt bekommen und in derselben Runde von einem Defekt wie Plattfuß oder Spoilerbruch heimgesucht werden. Die Regeln besagen, daß Sie Ihre Strafe innerhalb von zwei Runden absitzen müssen. Sobald Sie sich aber mit Ihrem weidwunden Fahrzeug in die Box quälen, müssen Sie zuerst die Zeitstrafe abbrummen, bevor Ihre Schäden beim nächsten Boxenstopp repariert werden. Ob Sie wollen oder nicht, Sie werden mit dem havarierten Boliden zurück auf die Piste geschickt und müssen zwangsläufig noch eine weitere Runde drehen! Aus diesem Grund sollten Sie bei einer Stop-and-Go-Strafe schnellstmöglich an die Box fahren.

Windschattenspiele

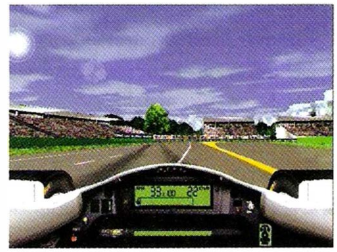
Aufgrund der heutigen Entwicklungsstufe sind Überholmanöver aus dem Windschatten heraus eher selten geworden. Gelangte man vor einigen Jahren bereits 100 Meter hinter dem Vordermann in den günstigen Windschatten, so muß man sich heute auf 20 bis 30 Meter nähern. Dadurch können Sie nicht den nötigen Geschwindigkeitsüberschuß aufbauen, um einen ebenbürtigen Gegner auf der Geraden zu überholen.

TIP 1: Sinnlos sind Windschattenfahrten aber dennoch nicht. Sie verringern den Spritverbrauch wenige Sekunden lang, und Ihr Vordermann kann Ihnen so schnell nicht wieder entkommen.

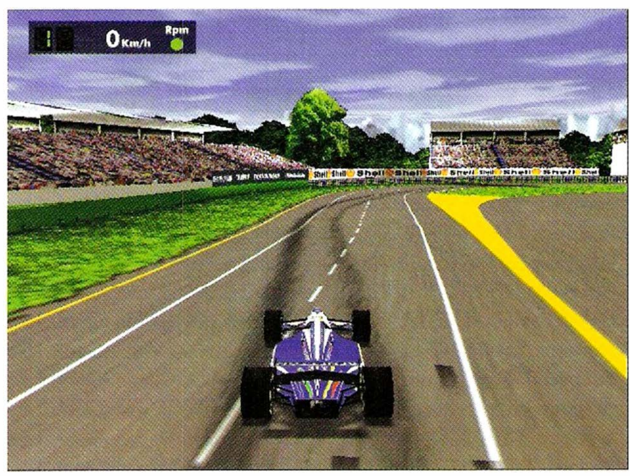
TIP 2: Spätestens vor der nächsten Kurve muß er abbremsen. Das ist Ihre Chance! Da die meisten Kurven auf der Außenbahn in Angriff genommen werden, weichen Sie schnell auf die Innenbahn aus. Sobald Sie sich auf gleicher Höhe mit dem Gegner befinden, bremsen Sie ab! Ihr Gegner hat nun keine andere Wahl, als Ihnen den Vortritt zu lassen. Dieses Manöver sollten Sie gut beherrschen, da sich derartige Überholmöglichkeiten häufig anbieten. Das liegt daran, daß sich die Computergegner einen Lidschlag früher in Kurven einbremsen, als sie müßten. Wichtig ist aber, daß die Kurve vom Noch-Vordermann auf der Außenseite angefahren wird und Sie (besonders bei Gegnern mit leistungsstarken Boliden) die ABS-Hilfe deaktiviert haben!

Adleraugen

Da Sie in einem F1-Boliden sehr tief sitzen, können Sie den Streckenverlauf nicht gut überblicken. Eine Kurve und deren Winkel erkennen Sie erst, wenn Sie fast schon in sie eingefahren sind! Deshalb müssen Sie jeden Streckenmeter im Schlaf beherrschen, um sich voll und ganz auf die Gegner konzentrieren zu können. Gerade bei neuen Strecken stoßen Sie aus der Cockpitsicht auf Orientierungsprobleme.

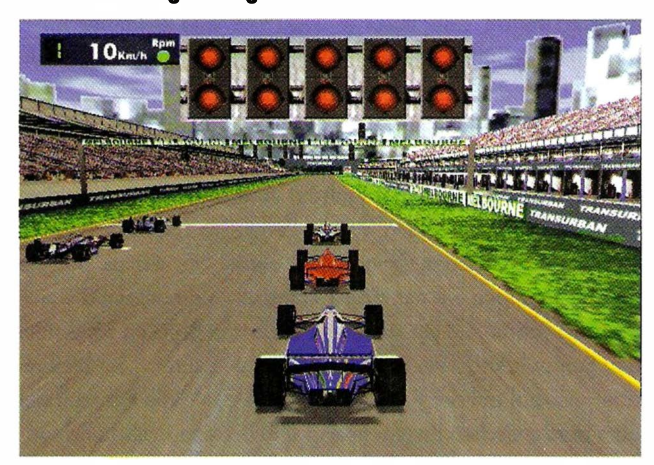

So fahren Sie zwar wie Katayama & Coulthard, aber den Streckenverlauf können Sie nur vermuten!

TIP: Üben Sie deshalb die Strecken mit einer der extremen Kamerasichten, zwischen denen Sie mit F2 und F4 umschalten können.



Bessere Sicht auf die Strecke geht zu Lasten des Realitätsgefühls. So mancher Abflug bleibt Ihnen damit jedoch erspart.

Der frühe Vogel fängt den Wurm



Ein zaghafter Frühstart mit Feingefühl hilft Ihnen, den Abstand zum Vordermann zu verringern!

Erlaubt ist, was nicht verboten ist! Eine bessere Startsituation fahren Sie sich heraus, wenn Sie die Option Frühstart aktivieren. Sie bekommen die 10-Sekunden-Strafe nämlich erst dann auferlegt, wenn Ihr Fahrzeug vollständig über die Startmarkierung gefahren ist!



Sobald die Ampel erlischt, sollten Sie im Idealfall noch eine Restgeschwindigkeit besitzen, mit der Sie besser beschleunigen können!

TIP 1: Warten Sie drei Sekunden, nachdem die letzte Lampe aufgeleuchtet ist, und tippen Sie leicht aufs Gaspedal!

TIP 2: Ihr Wagen sollte sich mit höchstens 10 km/h in Bewegung setzen. Sie schlagen damit zwei Fliegen mit einer Klappe. Sobald die Lampen erlöschen, haben Sie im Idealfall schon 10 km/h auf dem Tacho, und Sie müssen nicht von Null beschleunigen. Mit der zweiten Klappe haben Sie zum Vordermann bereits einige Meter gewonnen, so daß sich Ihnen eine gute Überholmöglichkeit bietet.

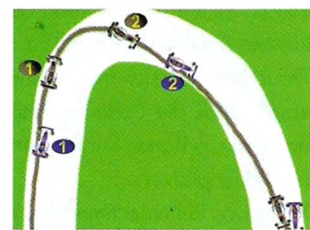


Der Ferrari ist kassiert, und mit etwas Glück lehren Sie dem Williams auch das Fürchten!

Asphaltsafari

Die meiste Zeit können Sie in den Kurven verlieren. Falls Sie zu früh bremsen, schleichen Sie langsam durch die Biegung und verlieren den Kontakt zum Vordermann. Bremsen Sie zu spät, so landen Sie entweder auf dem Fairway, im Bunker oder Sie müssen so stark in die Eisen treten, daß Sie Ihre Reifen ruinieren und mit einem Bremsplatten weiterfahren müssen. Ein Bremsplatten hat nicht nur Traktionsverlust zur Folge: Da der Reifen nicht mehr rund läuft, schlägt das Lenkrad auch bei jeder Radumdrehung spürbar in Ihre Handflächen. Unter Umständen müssen Sie einen zusätzlichen Boxenstopp einlegen, damit Ihnen der Reifen nicht platzt!

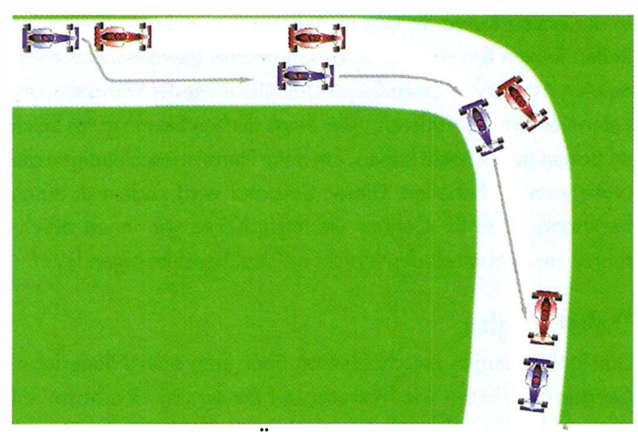




Wie Sie sehen, verlagert sich der Einlenkpunkt mit alten Pneus zeitlich nach hinten und der Beschleunigungspunkt dementsprechend nach vorne.

TIP: Die Ideallinie ist nicht immer die schnellste. Eine Ideallinie bezieht sich vornehmlich auf das optimale Wagen-Setup. Sobald Ihre Reifen im Laufe der Zeit an Bodenhaftung verlieren, drohen Sie beim Einhalten der vorgeschlagenen Linie nach außen wegzudriften. Halten Sie sich also an die Regel, den Einlenkpunkt dem Beschleunigungspunkt bei nachlassender Bodenhaftung anzunähern! Im Klartext heißt dies, daß die Strecke zwischen dem Einlenken in die Kurve und dem Herausbeschleunigen aus der Kurve kürzer werden muß. In den nachfolgenden Grafiken sehen Sie zwei Kurven, die von einem neubereiften, blauen Wagen und einem grauen Rennwagen mit alten Schlappen befahren werden. Die helle Markierung stellt die reguläre Ideallinie dar, während die graue Linie den Weg des älterbereiften Kollegen symbolisiert. Die Autos mit der nebenstehenden *Ziffer 1* geben die Positionen an, an denen Sie das Lenkrad einschlagen müssen. Ab der *Ziffer 2* hingegen müssen Sie wieder beschleunigen!

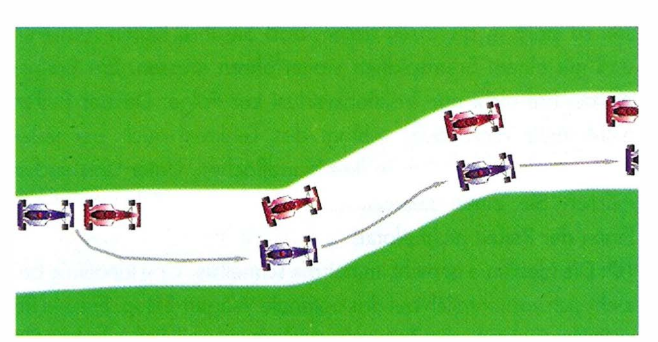
Überholmanöver



Hier zu sehen: die klassische Überholvariante...

TIP 1: Die häufigste Überholmöglichkeit bietet sich Ihnen vor einer normalen Kurve. Kurz bevor der Gegner bremst, verlassen Sie seinen Windschatten und fahren in die Innenseite der Kurve! Sie schneiden somit die Ideallinie des Gegners, der notgedrungen auf die Außenseite der Kurve ausweichen muß. Er fährt auf diese Weise nicht nur auf der schmutzigen Fahrbahnseite, auf der sich Staub und Steine ansammeln, sondern er kann zusätzlich nicht voll aus der Kurve herausbeschleunigen. Sie hingegen können ein paar Zehntelsekunden früher aufs Vollgas treten und an ihm vorbeifahren. Wechseln Sie abschließend auf die Ideallinie und setzen Sie sich vor ihn.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Schikanen. Die „flache Schikane" setzt sich aus einer Kurvenkombination zusammen, die nahezu mit Vollgas durchfahren werden kann. Die Chance, in diesem Hindernis zu überholen, ist sehr bescheiden und besteht nur, wenn Sie in einem konkurrenzfähigen Wagen sitzen und Ihr Vordermann zu früh in die erste Kurve einbremst. Bei letzterem allerdings stehen Ihre Chancen gut!



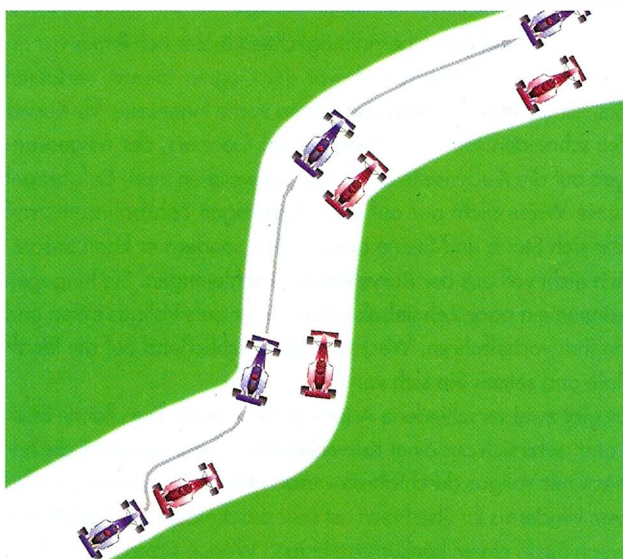
Dieses Manöver ist nur Piloten vorbehalten, die mit kaltem Blut gesegnet sind!

TIP 2: Sie müssen beim Einbremsen die Ideallinie verlassen und außen am Gegner vorbeifahren. Dies gelingt Ihnen nur mit enormem Geschwindigkeitsüberschuß und einer Portion Todesverachtung. Sobald Sie in die letzte Biegung einfahren, müssen Sie den Gegner von der Ideallinie verdrängen. Gelingt Ihnen auch dieses Kunststück, so haben Sie das Nervenduell gewonnen. Nun befinden Sie sich auf der Ideallinie und können voll aus der Kurve beschleunigen, während Ihr verdutzter Gegner immer noch das Lenkrad sortiert.

TIP 3: Ganz anders verhält es sich bei engen Schikanen. Kurz vor der ersten Kurve scheren Sie aus dem Heck des zukünftigen Ex-Vordermanns. Sobald Sie einlenken, müssen Sie mindestens auf gleicher Höhe mit dem Kollegen sein, um die ideale Position in der ersten Kurve für sich in Anspruch zu nehmen. Reifen an Reifen lenken Sie sich durch die spannend gewordene Schikane. Am Ausgang müssen Sie die Ideallinie wieder verlassen, um keine Kollision zu riskieren. Allerdings dürften Sie ein gutes Stück an Boden gutgemacht haben, um beim Herausbeschleunigen die Nase vorn zu behalten. Dieser Umstand wird zudem dadurch begünstigt, daß Ihr Gegner die letzte Kurve von innen durchfahren mußte und dadurch nicht optimal beschleunigen kann.

Tankstrategien

Die Tankstrategien entscheiden oft über Sieg oder Niederlage. Gerade bei Kursen wie Monaco, auf denen das Überholen mit sehr viel Risiko verbunden ist, werden die Siege von der Boxencrew gemacht. Zwar bedeutet ein zusätzlicher Boxenaufenthalt mehr Zeitverlust, aber dafür erhalten Sie neue Reifen mit mehr Grip, und Sie fahren zudem mit weniger Sprit. Ihr Wagen ist also leichter und schneller unterwegs. Ob sich ein zusätzlicher Boxenstopp für Sie lohnt, erfahren Sie folgendermaßen:



Überholen Sie noch vor der ersten Kurve, um den Gegner von der Ideallinie zu verdrängen!

TIP 1: Fahren Sie während des Trainings in die Box und notieren Sie sich die Zeit ab der Einfahrt in die Boxengasse! Tanken Sie Sprit nach und lassen Sie die Reifen wechseln! Geben Sie abschließend frisches Gummi und fahren Sie zurück auf die Strecke! Stoppen Sie nun den Zeitmesser und notieren Sie sich die Zeit! Fahren Sie eine weitere Runde und drücken Sie erneut den Stoppuhrknopf an derselben Stelle wie vorhin; Sie bleiben aber diesmal auf der Strecke! Messen Sie nun die Fahrzeit auf dem Kurs zwischen Boxeneinfahrt und Boxenausfahrt und subtrahieren Sie das Ergebnis Ihrer Boxenzeit. Nehmen Sie an, Ihre Messungen ergeben einen Zeitverlust von 20 Sekunden. Dauert das Rennen nun 60 Runden und würden Sie zwei Stopps planen, so müßten Sie im Schnitt in Runde 20 und 40 an die Box fahren. Im Gegensatz zur Ein-Stopp-Strategie, bei der Sie in Runde 30 in die Box fahren würden, haben Sie bei einem zusätzlichen Stopp für 2x10 Runden frische Reifen! Wenn Sie also bei 10 Runden mit frischen Reifen mindestens 10 Sekunden schneller sind als mit alten Reifen über dieselbe Distanz, kann sich ein zusätzlicher Stopp lohnen.

TIP 2: Falls Ihnen in wenigen Runden ein Tankstopp bevorsteht und Sie momentan hinter einem langsameren Fahrer festhängen, so ziehen Sie den Servicestopp einfach vor. Sie würden zuviel Zeit verlieren, wenn Sie hinter einem langsameren Piloten Ihre Runden abspulen würden. Natürlich können Sie andererseits vom Regen in die Traufe geraten, wenn Sie nach dem verfrühten Boxenstopp in einem neuen Fahrerpulk festklemmen. Entscheiden Sie im Falle eines Falles intuitiv!

Machen Sie sich aber nicht die Tankstrategie von Jean Alesi zum Vorbild, der 1997 in Melbourne fünf Runden lang nicht zum Tanken an die Box fuhr und dann peinlicherweise ohne Sprit am Streckenrand liegenblieb. Flavio Briatore, bekannt für sein Temperament, dankte ihm für die Schlagzeilen.

Reifenpoker

Die optimale Reifenstrategie sieht vor, daß Sie zwei Reifensätze für das Training aufheben und vier für das Qualify.

TIP 1: Den siebten Reifensatz fahren Sie in der letzten Runde des Trainings ein, indem Sie eine Runde langsam und sehr schonend fahren. Die Gummis werden dadurch ein wenig aufgerauht, um sich besser in den Asphalt zu krallen. Mit diesem Reifenset werden Sie am Sonntag an den Start gehen. Absolut frische Reifen haben leider den Nachteil, daß sie die ersten Sekunden schlecht greifen und daher für den wichtigen Start ungeeignet sind.

TIP 2: Sollten Sie während des Qualify von der Piste geraten, können Sie den Reifensatz für das Rennen vergessen. Steine und Staub brennen sich in das empfindliche Gummi und reduzieren empfindlich die Bodenhaftung. Sollten Sie mit den Schlappen noch an die Bande knallen, erhöht sich zusätzlich das Risiko eines Reifenplatzers.

TIP 3: Das Reifensortiment besteht aus fünf verschiedenen Reifentypen. Reifen „A" wurde aus der härtesten Gummimischung gebacken und ist dementsprechend verschleißarm. Er eignet sich gut

für das Training, um Reifensätze für das Qualify und das Rennen aufzusparen. Bei optimaler Fahrweise kann ein „Klasse A"-Reifen ein gesamtes Rennen durchhalten. Der große Nachteil der harten Reifen liegt darin, daß sie sehr wenig Grip bieten und daß Sie mit verminderter Geschwindigkeit Kurven durchfahren müssen. Die Reifen „B" und „C" sind weniger hart und sollten im Rennen aufgezogen werden. Je nachdem, wie rauh der Asphalt und Ihr Fahrstil sind, leisten die Reifen gute Dienste für ein halbes oder ein drittel Rennen. „D"-Reifen hingegen müssen Sie mindestens dreimal wechseln, da sie so weich sind, daß man sie über den Asphalt schmatzen hört. Für diese Gummis sollten Sie sich nur entscheiden, wenn Sie nicht die gesamte Renndistanz fahren möchten oder wenn Sie beim Qualify genügend Reserve-Reifen fürs Rennen haben. Zum Schluß können Sie auf Profilreifen zurückgreifen, die Sie nur während des Regens aufziehen sollten. Auf trockener Strecke fahren sich diese Gummis zu schwammig und bieten den wenigsten Grip. Selbst auf Geraden können Sie damit nicht gut beschleunigen.

Das Qualify

Bevor Sie an einem Grand Prix teilnehmen, haben Sie die Gelegenheit, während des freien Trainings das Auto optimal einzustellen. Obwohl jeder Fahrer seinen eigenen Fahrstil hat, gibt es gewisse Grundeinstellungen für jeden Kurs. Die Feineinstellungen müssen Sie gemäß Ihrer Fahrgepflogenheiten ermitteln.

TIP 1: Das Setup fürs Qualify unterscheidet sich vom Rennsetup hauptsächlich hinsichtlich der erhöhten Motorleistung und der frischen Reifen. Da Ihr Motor nur wenige Minuten durchhalten muß, verstellen Sie die Drehzahl aufs Maximum. Ebenso sollten Sie vor jeder fliegenden Runde frische Reifen aufziehen.

TIP 2: Die meisten Strecken erlauben nur eine fliegende Runde, so daß Sie insgesamt vier Versuche haben (die Ein- und Auslaufrunden werden von Ihrem Rundenkonto abgezogen). Fahren Sie die erste Runde so risikolos wie möglich, um zumindest eine akzeptable Zeit verbuchen zu können. Steigern Sie daraufhin Ihre Risikobereitschaft und geben Sie beim letzten Versuch alles!

Das Setup

Da die Rennkurse unterschiedliche Eigenschaften haben, müssen Sie vor jedem Rennen den Wagen optimal einstellen. Ein perfektes Setup gibt es aber nicht. Sie müssen stets Kompromisse zwischen Geschwindigkeit und Straßenlage eingehen. Trotzdem sollten Sie sich an folgende Regeln halten:

TIP 1: Die Bremsbalance sollte immer etwas mehr auf den Vorderrädern als auf den Hinterrädern liegen. Da sich beim Einbremsen das Gewicht nach vorn verlagert, müssen die Vorderbremsen mehr Kraft aufbringen. Die optimale Bremsbalance ermitteln Sie, indem Sie auf der schnellsten Geraden mit Vollgas entlangfahren. Vor der angrenzenden Kurve bremsen Sie verstärkt ab und achten darauf, welche Räder zuerst blockieren. Falls es die Vorderräder sind, müssen Sie die Bremsbalance ein klein wenig nach hinten verlagern. Im Idealfall blockieren bei einer Vollbremsung alle Räder gleichzeitig. Da Sie diese Einstellung jedoch nie finden werden, entscheiden Sie sich für minimal früher bremsende Vorderräder. Leider verschleißt diese Aktion schnell Ihre Trainingsreifen, so daß Sie rechtzeitig zu einem vernünftigen Ergebnis kommen sollten.

Steuererklärung

Am besten steuert sich der millionenschwere Wagen mit einem Lenkrad und der dazugehörigen Pedalerie. Sie können Gas und Bremse fein dosieren, minimieren das Risiko eines Drehers und schonen somit letztlich auch die Reifen. Sollten Sie hingegen mit einem analogen Joystick spielen, legen Sie Gas und Bremse auf die Y-Koordinaten des Sticks, um auch hier verschieden starke Pedaltritte zu simulieren. Zwar steuert es sich mit dem Stick nicht so lebensecht wie mit einem Lenkrad, aber Sie legen mittels Joysticksteuerung im Schnitt schnellere Rundenzeiten hin! Das liegt daran, daß Sie durch den kurzen Lenkweg eines Joysticks wesentlich schneller Ihre Räder einschlagen können als mit dem Lenkrad. Gehören Sie aber zu den eingefleischten Button-Bremsern, die nur mit den Joystickknöpfen beschleunigen oder abbremsen, so müssen Sie unbedingt die Traktionskontrolle aktivieren! Ansonsten drehen Ihre Räder ständig durch, Sie verschleißen pro Runde einen Reifensatz und kriechen qualmend um den Kurs. Sollten Sie nur mit einem Digitaljoystick gesegnet sein, so kaufen Sie sich am besten einen neuen! Schnelle Rundenzeiten legen Sie nur auf den Asphalt, wenn die Lenkung analog abgefragt wird!

TIP 2: Bei den Flügeln sollte der Heckflügel steiler eingestellt sein als der Frontflügel. Der Heckflügel muß die antreibenden Räder sicher auf den Asphalt pressen, um beim Beschleunigen eine optimale Bodenhaftung zu gewährleisten. Je mehr Vollgaspassagen ein Kurs hat (Extrembeispiel: Hockenheim), desto flacher müssen die Flügel eingestellt werden, um eine hohe Geschwindigkeit zu erreichen. Gleicht der Kurs eher einer Serpentinenstrecke wie in Monaco, so müssen Sie die Flügelstellung erhöhen, um die Kurven ausreichend schnell durchfahren zu können.

TIP 3: Sollten Sie die Traktions- und Schleuderkontrolle aktiviert haben, bricht Ihr Fahrzeug in den Kurven weniger häufig aus. Diesen Umstand können Sie nutzen, indem Sie den Heckspoiler um ein paar Grad abflachen. Sie erreichen dadurch höhere Geschwindigkeiten auf den Geraden.

TIP 4: Die Getriebeabstimmung ermitteln Sie, indem Sie wiederum auf der längsten Geraden entlangrasen. An dem Punkt, an dem Sie ihre Höchstgeschwindigkeit erreicht haben, müssen Sie sich im sechsten Gang befinden, und das vierte Drehzahllämpchen darf noch nicht aufleuchten. Die richtige Einstellung für den niedrigsten Gang finden Sie am langsamsten Punkt der Strecke, also in einer Kurve. Achten Sie darauf, daß Sie den langsamsten Punkt im ersten Gang durchfahren, ohne daß eine Drehzahllampe aufleuchtet. Sobald Sie wieder beschleunigen, sollten die Lampen wenige Augenblicke später in ihrer gesamten Far-



Die optimale Linie der Übersetzungsverhältnisse...

benpracht blinken. Den langsamsten Punkt passieren Sie somit im mittleren bis oberen Drehzahlbereich des ersten Ganges.

TIP 5: Je geringer die Bodenhöhe ausfällt, desto mehr Ansaugdruck entsteht und desto stabiler fährt sich Ihr Fahrzeug in den Kurven. Sollte das Chassis auf dem Bodenbelag aufsitzen oder gar darüberschleifen, so büßen Sie eine Menge Geschwindigkeit ein. Achten Sie bei Testfahrten ebenso darauf, mit vollen Tanks die beste Einstellung zu finden. Sollten Sie sich mit wenig Sprit auf die Jagd nach der geringsten Bodenhöhe begeben, so würden Sie beim Rennen eine unangenehme Überraschung erleben. Voll betankt nimmt schließlich auch das Gewicht Ihres Autos zu, und die Bodenhöhe schrumpft automatisch um einige Millimeter.

TIP 6: Die Übersetzungsverhältnisse der Gänge zwei bis sechs passen Sie entsprechend der abgebildeten Kurve an.

Kursbeschreibung & Setup

TIP 1: Mit einem schnellen Auto und im einfachsten Schwierigkeitsgrad können Sie überall überholen, während sich Ihnen mit einem mäßigen Auto im Profi-Level so gut wie keine Überholpunkte bieten. Die anschließenden Streckenkarten zeigen Ihnen farbig unterlegt, wo sich das Risiko eines Angriffs lohnt und wo nicht. Bei Grün können Sie es ruhig wagen und brauchen kaum Angst zu haben, von der Strecke gekegelt zu werden. Bei Gelb müssen Sie etwas mehr riskieren, um am Vordermann vorbeiziehen zu können. Die Chancen können in den gelben Streckenabschnitten durchaus höher sein als in den grünen, allerdings gehen Sie in den gelben Bereichen ein höheres Unfall-Risiko ein. Rot bedeutet natürlich, daß Sie bereits beim Überholansatz im Kies landen würden. Lassen Sie es also lieber!

TIP 2: Das Setup bezieht sich auf fortgeschrittene Fahrer. Anfänger sollten in der Regel die Heckspoilereinstellung um 2 bis 3 Grad erhöhen, um ein frühzeitiges Ausbrechen in Kurven zu vermeiden.

Großer Preis von Australien 1996

Des Kaisers neue Kleider: Michael Schumacher fährt ab dieser Saison im roten Overall, fällt aber in der 33. Runde wegen eines Bremsendefekts aus. Martin Brundle sorgt nach dem Start für einen nervenaufreibenden Unfall, den er glücklicherweise unverletzt übersteht. Am Neustart nehmen nur noch 17 Fahrer teil. Der australische Kurs bietet Ihnen stets die nötige Sicht. Das einzige Manko besteht darin, daß es nirgends am

EINSTELLUNG VORZUNEHMEN AN...	FÜR DAS QUALIFY	FÜR DAS RENNEN
Spoiler (V, H):	10°, 10°	12°, 12°
Gänge:	17, 25, 32, 38, 43, 46	17, 25, 32, 38, 42, 45
Lenkung:	20°	20°
Bremsbalance (V):	55%	60°
Federung (LV, RV, LH, RH):	75%, 75%, 62%, 62%	75%, 75%, 62%, 62%
Drehstabilisatoren (V, H):	40%, 47%	40%, 47%
Bodenhöhe (V, H):	57mm, 57mm	60mm, 60mm
Stoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	37%, 37%, 25%, 25%	37%, 37%, 25%, 25%
Rückstoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	67%, 67%, 50%, 50%	67%, 67%, 50%, 50%
Radsturz (LV, RV, LH, RH):	-7°, -7°, -6°, -6°	-5°, -5°, -5°, -5°
Begrenzer (LV, RV, LH, RH):	0mm, 0mm, 0mm, 0mm	0mm, 0mm, 0mm, 0mm
Motorleistung:	17.500 U/min	16.500 U/min
Reifen (T/Q+R/nur Q):	A, A, C / C, C / D, D	C, C
Treibstoff:	5 l	95 l
Tankstopps:	1	–
Treibstoffverbrauch pro Runde:	2,6 l	–



10. März 1996, sonnig und warm.

Streckenrand Merkmale für die Bremspunkte gibt, an denen man sich orientieren könnte.

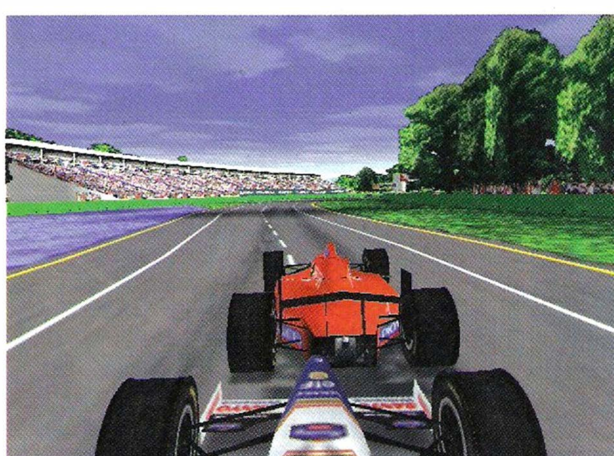
Das Rennen

Der Start erweist sich durch die lange Gerade als wenig riskant. Dafür hat es die erste australische Kurve in sich, die Sie auf jeden Fall von außen in Angriff nehmen sollten. Die Computergegner stauen sich nämlich auf der Innenbahn und geben Ihnen somit die Möglichkeit, am Ausgang der Schikane vorbeizuziehen.

Geben Sie nun wieder Vollgas und bremsen Sie vor der engen Rechtskurve auf 75 km/h ab. Ein kurzes Stückchen können Sie auf 160 km/h beschleunigen, bevor Sie vor der nächsten Biegung ein wenig bremsen müssen. Nun gilt striktes Überholver-



Fahren Sie von außen in die Kurve und visieren Sie beim Verlassen der Schikane die linken Kerbs an – ciao, Gerhard!

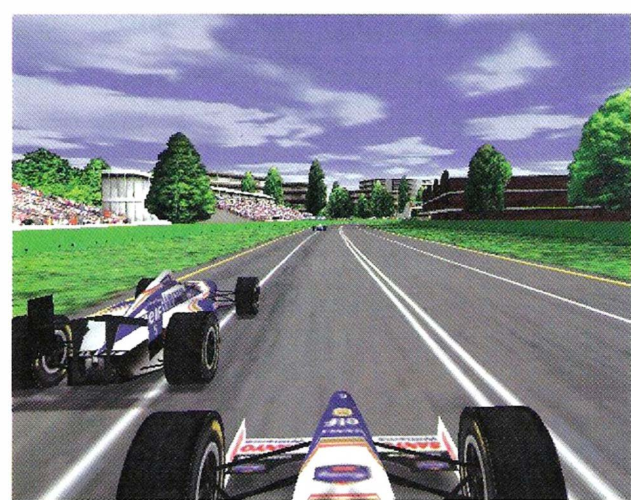




Schumacher hätte uns in unserem Williams wohl nicht so leicht passieren lassen wie sein Teamkollege Irvine!

bot, bis Sie die Rechtskurve, die von einem Teich umsäumt wird, mit 100 km/h durchfahren haben. Sollten Sie in einem schnellen Auto sitzen, bietet sich Ihnen nun die zweite Überholmöglichkeit. Schließen Sie in der feuchten Kurve so dicht zum Vordermann auf, wie Sie nur können. Sobald Sie sich auf dem geraden Stück befinden, scheren Sie nach rechts aus und fahren an Ihrem Kollegen vorbei. Da dieser Streckenabschnitt eine leichte Rechtskrümmung aufweist, können Sie innen am roten Renner vorbeiziehen.

Bei diesem Manöver müssen Sie sich beeilen, damit Sie vor der angrenzenden Rechtskurve wieder auf die linke Straßenseite fahren können. Mit 90 km/h zwängen Sie sich durch das Hindernis. Der angrenzende Streckenabschnitt lädt zur Vollgasfahrt ein. Solange Sie noch auf griffigen Gummis fahren, nehmen Sie die Einladung an. Sperren Sie aber Ihre Ohren auf, um beim kleinsten Reifenquietscher den Bleifuß zu heben. Es folgt eine weitere 170 km/h-Kombination, die Ihre Gegner wieder einmal zu vorsichtig durchfahren. Rücken Sie dem vorausfahrenden Sicherheitsfanatiker auf die Pelle und wiederholen Sie das bekannte Spielchen.



Der größte Konkurrent ist immer der Teamkollege.

Auch hier müssen Sie wieder vor der angrenzenden Kurve auf die linke Seite zurückkehren, um mit maximal 105 km/h schnellstmöglich die Biegung zu durchfahren. Bis zur Zielgeraden bietet sich Ihnen keine weitere Überholmöglichkeit. Achten Sie auf die vorletzte Kehre! Sie ist enger, als es zuerst den Anschein hat. Um die reguläre Strecke nicht zu verlassen, achten Sie darauf, daß Ihr Tacho bei 65 km/h stehenbleibt. Das war's auch schon! The same procedure as every round, James!

Großer Preis von Brasilien



31. März 1996, stark verregnet, zum Schluß bewölkt.

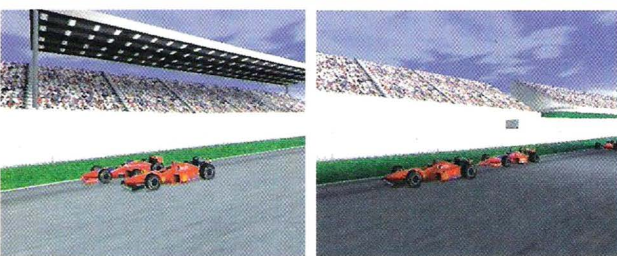
Souveräne Williams im Regen. Nach 3 Runden führen sie mit fast 10 Sekunden das Feld an. Michael Schumacher, der das Rennen als dritter abschließt, muß sich vom Erzgegner Damon Hill überrunden lassen. Villeneuve zeigt durch Alesis Verfolgung Nerven und dreht sich in der 27. Runde von der Piste.

Das Rennen

Brasilien verlangt in den ersten Sekunden volle Aufmerksamkeit und Disziplin. Direkt nach dem Start quetscht sich das dicht ge-

EINSTELLUNG VORZUNEHMEN AN…	FÜR DAS QUALIFY	FÜR DAS RENNEN
Spoiler (V, H):	11°, 11°	13°, 14°
Gänge:	17, 25, 32, 38, 42, 45	17, 25, 32, 37, 41, 44
Lenkung:	22°	22°
Bremsbalance (V):	55%	60°
Federung (LV, RV, LH, RH):	75%, 75%, 62%, 62%	75%, 75%, 62%, 62%
Drehstabilisatoren (V, H):	40%, 47%	40%, 47%
Bodenhöhe (V, H):	70mm, 70mm	70mm, 70mm
Stoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	40%, 40%, 30%, 30%	40%, 40%, 30%, 30%
Rückstoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	75%, 75%, 60%, 60%	75%, 75%, 60%, 60%
Radsturz (LV, RV, LH, RH):	-7°, -7°, -6°, -6°	-5°, -5°, -5°, -5°
Begrenzer (LV, RV, LH, RH):	0mm, 0mm, 0mm, 0mm	0mm, 0mm, 0mm, 0mm
Motorleistung:	17.500 U/min	16.650 U/min
Reifen (T/Q+R/nur Q):	A, A, C/C, C/D, D	C, C
Treibstoff:	5 l	102 l
Tankstopps:	1	–
Treibstoffverbrauch pro Runde:	2,1 l	–





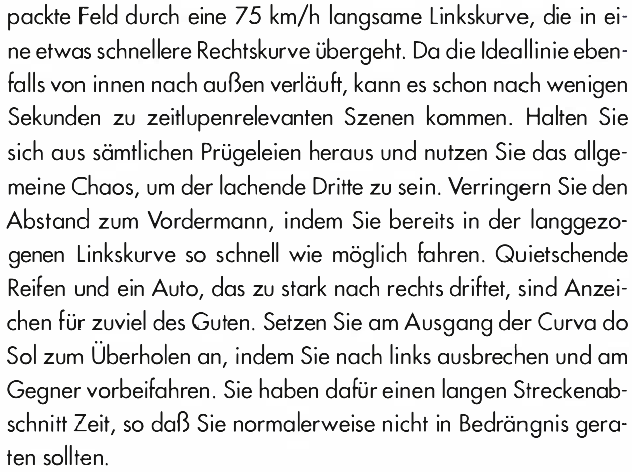
Auf der Reta Oposta können Sie bilderbuchmäßig überholen – eine der chancenreichsten Möglichkeiten auf dem Kurs von Interlagos.







Der Preis ist heiß! Ohne eine gehörige Portion Risikobereitschaft sollten Sie dieses Manöver nicht wagen!



packte Feld durch eine 75 km/h langsame Linkskurve, die in eine etwas schnellere Rechtskurve übergeht. Da die Ideallinie ebenfalls von innen nach außen verläuft, kann es schon nach wenigen Sekunden zu zeitlupenrelevanten Szenen kommen. Halten Sie sich aus sämtlichen Prügeleien heraus und nutzen Sie das allgemeine Chaos, um der lachende Dritte zu sein. Verringern Sie den Abstand zum Vordermann, indem Sie bereits in der langgezogenen Linkskurve so schnell wie möglich fahren. Quietschende Reifen und ein Auto, das zu stark nach rechts driftet, sind Anzeichen für zuviel des Guten. Setzen Sie am Ausgang der Curva do Sol zum Überholen an, indem Sie nach links ausbrechen und am Gegner vorbeifahren. Sie haben dafür einen langen Streckenabschnitt Zeit, so daß Sie normalerweise nicht in Bedrängnis geraten sollten.

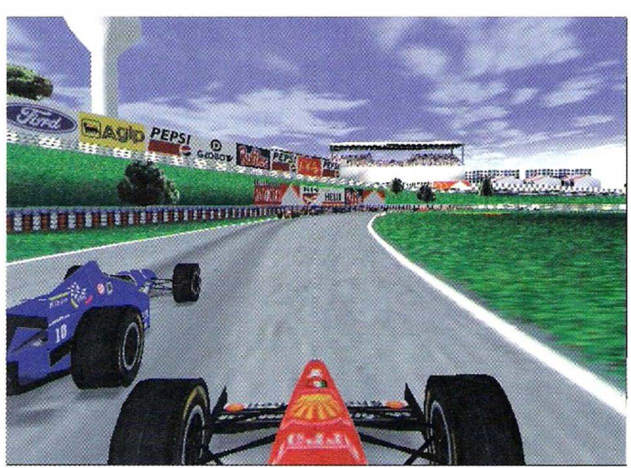
Lenken Sie anschließend Ihren Boliden auf die Ideallinie zurück und bremsen Sie sich mit 140 km/h durch die Curva 3. Mit einer gehörigen Portion Mut und einem langsameren Gegner vor Ihnen können Sie auf der kurzen Geraden das Publikum mit einer weiteren Glanzleistung beeindrucken. Beschleunigen Sie noch in der Kurve auf 250 km/h und fahren Sie dem Gegner dicht vors Getriebe. Sobald er ideallinientreu nach links außen fährt, bleiben Sie auf der Mitte der Strecke und fahren mit dem gewonnenen Geschwindigkeitsüberschuß an ihm vorbei. Bleiben Sie in der Mitte, damit Sie dem Überholten vor der anschließenden Kurve den Bremsweg abschneiden.

Verringern Sie Ihre Geschwindigkeit auf 170 km/h und treten Sie in der Kurvenmitte wieder aufs Gas, da die Rechtskurve am Ausgang weiter wird. In sehr seltenen Fällen, wenn Sie auf einen extrem langsamen Gegner stoßen, können Sie ihn auf der Innenseite des schnurgeraden Stückchens überholen.

Damit sind vorerst alle Überholmöglichkeiten erschöpft. Diszipliniert durchfahren Sie den Abschnitt, der mit einer 80 km/h langsamen Rechtskurve beginnt und in einer nicht ganz so lahmen Linkskurve endet. Wenige Sekunden später fahren Sie durch die 200 km/h schnelle Subida, eine langgezogene Linksbiegung, auf die Zielgerade. Bis zum Überfahren der Ziellinie haben Sie wieder ausreichend Zeit, einem Gegner Ihren Auspuff zu zeigen.

Peter Gunn





Das Manöver gelingt nur mit einem kraftvollen Wagen und nur dann, wenn sich der Vordermann in der Kurve leicht verbremst.

Komplettlösung - Teil 3

Tomb Raider II

Jetzt wird's ernst: In den abschließenden Kapiteln 12 bis 18 wird nochmal Ihr ganzes Können als Tomb Raider 2-Abenteurer gefordert. Wir begleiten Sie diesmal durch geheimnisvolle Klöster, finstere Katakomben, einen echt »coolen« Eispalast und entführen Sie schließlich in den legendären Tempel von Xian.

LEVEL 12
DAS KLOSTER VON BARKHANG



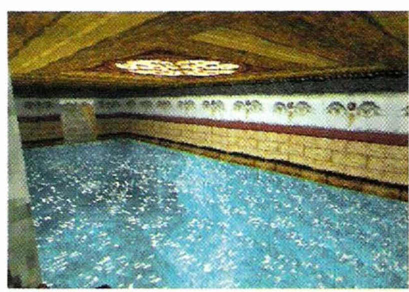
1. Vorbemerkung: Im Kloster treffen Sie auf Mönche und zahlreiche Schergen von Marco Bartoli. Greifen Sie beide Gruppen an, versuchen Sie aber, diese zuerst in einen gegenseitigen Kampf zu verwickeln, damit Sie nur noch die Überreste zu erledigen haben. Zur Mission selbst: Klettern Sie die Leiter links von Ihnen nach oben, töten Sie die Krähen und folgen Sie dem Pfad, bis Sie...



2. ...an dieser Position angelangt sind. Springen Sie nun mit einem Standsprung nach vorne, rutschen Sie die Schräge rückwärts hinunter und halten Sie sich an der Kante fest. Nun nach unten fallen lassen und am darunterliegenden Sims festhalten, den Sie nach links entlanghangeln. Zerschießen Sie die Scheiben, und Sie gelangen ins Innere des Klosters in Raum K1 (siehe Karte).



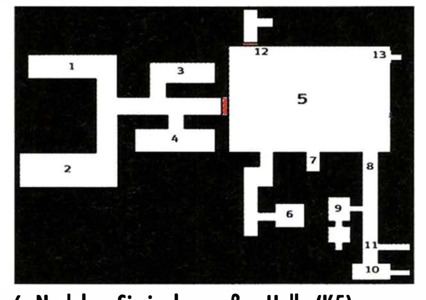
3. Im Raum K3 klettern Sie die Leiter hoch, wodurch Sie auf die Empore der großen Halle (K5) gelangen. Rechts herumlaufen und den Schlüssel für die große Halle einsammeln. Nun nicht gleich nach unten, sondern der Empore weiterfolgen, bis Sie den Durchgang (rechts hinten) erreichen. Achten Sie auf die beiden rollenden Steine und laufen Sie an der ersten Kreuzung links hoch.



4. Am Wasserbecken müssen Sie ganz rechts in die Fluten springen und auch ganz rechts an der Mauer bis zur sicheren Öffnung entlangschwimmen (der Sog in der Mitte bedeutet den sicheren Tod). Folgen Sie dem dahinter liegenden Gang und lassen Sie sich in den Schacht fallen. Passen Sie auf die drei „zuschlagenden" Türen auf und klettern Sie die Leiter am Ende des Ganges hoch.



5. Die beiden Steine links von Ihnen können verschoben werden und geben den Rückweg auf die Empore frei. Zuerst aber die Wachen töten und in den dunklen Raum gehen, an dessen Ende Sie die erste Gebetsrolle finden. Über die brennenden Lampen gelangen Sie ganz einfach: Springen Sie mit Standsprüngen über die Stangen zwischen den Lampen.



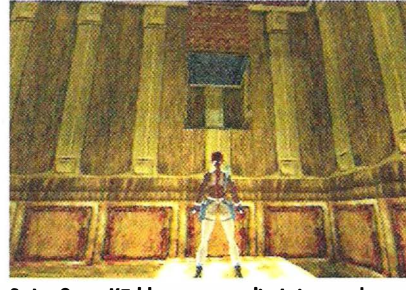
6. Nachdem Sie in der großen Halle (K5) angelangt sind, begeben Sie sich zu K6, wo Sie einen Schlüssel finden, der Ihnen Zutritt zum Kraftraum bei K2 verschafft. Dort entdecken Sie den Schlüssel für das Dach, den Sie hinter den beiden Rädern von Raum K4 benutzen können (der Gang K11 führt zum Wasserbecken der Pumpstation).



7. Laufen Sie rechts zwischen den beiden goldenen Figuren hindurch, wo Sie einen Schalter finden, mit dem die Flammen kurzzeitig ausgeschaltet werden. Springen Sie nun mit Standsprüngen über die erloschenen Lampen. Danach laufen Sie links herum und erledigen erst einmal die Wachen.

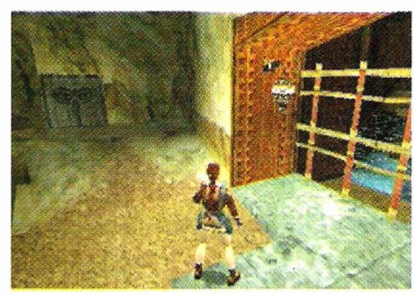


8. Mit dem Schalter wird die erste Bodenklappe geöffnet. Dort unten findet man hinter Glasscheiben zwei Edelsteine. Mit dem Hebel im anderen Teil des Raumes gelangen Sie wieder nach oben. An der Weggabelung nach links und zwischen zwei goldenen Statuen einen Edelstein einsetzen, der die „Sterntür" öffnet. Die Kiste in der linken Ecke zweimal herausziehen (=> Gebetsrolle).



9. Im Gang K7 klettert man die Leiter nach oben. Von dort gelangen Sie auf die Statue, wo Sie sich auf die rechte Hand begeben. Hier springen Sie in die Nische in der gegenüberliegenden Wand und setzen den zweiten Edelstein ein, der die Bodenklappe im Raum unter der Statue öffnet (den goldenen Drachen in einer Nische auf der Rückseite nicht vergessen!).

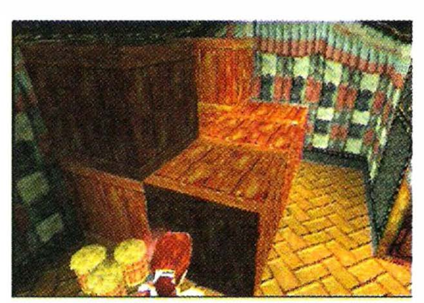
T



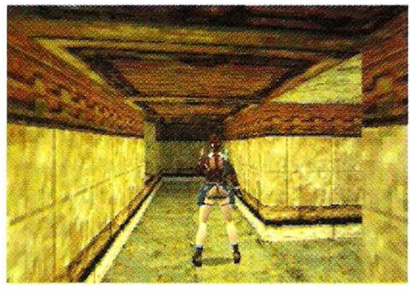
10. Betätigen Sie den Schalter rechts von Lara, gehen Sie durch die offene Tür (links) und schieben Sie den Block einmal nach rechts. Im Wasserbecken verschiebt man geradeaus einen Block, dahinter liegt die dritte Gebetsrolle. Lara klettert die Leiter hoch und begibt sich in Raum K10.



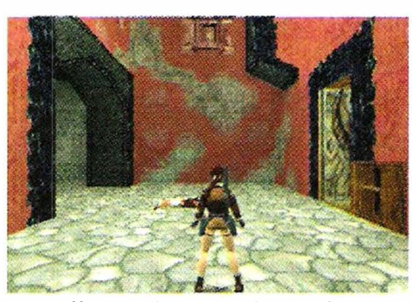
11. Die Bodenplatte vor Lara läßt das Feuer erlöschen. Springen Sie mit dem richtigen Timing in das Loch (schwingende Stacheln). Wenn Sie beim zweiten rollenden Rad nach links laufen, finden Sie nach drei „zuschlagenden" Türen den Jadedrachen sowie den Falltürschlüssel.



12. Im ersten Raum von K9 verschieben Sie die Kisten und finden dahinter einige Gegenstände. Laufen Sie nun den Gang entlang, wobei Sie bei der Bodenklappe aufpassen müssen, die beim Betreten herunterrattert.



13. Begeben Sie sich in den linken Gang, zerschießen Sie im Laufen die Scheibe und springen Sie in den darunterliegenden Hof. Nachdem die Mönche erledigt sind...

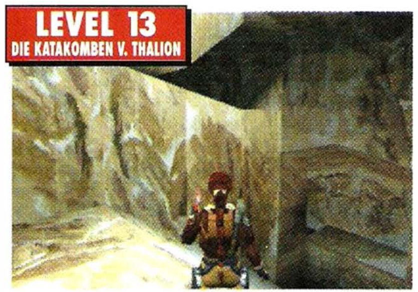


14. ...öffnen Sie das Tor mit dem Schalter (rechts). Die vier Söldner stellen kein Problem dar. Links hinten stoßen Sie auf eine Leiter, die Sie hochklettern; an der Spitze des Schachtes finden Sie die vierte Gebetsrolle. Bei K12 benutzen Sie den Falltürschlüssel.

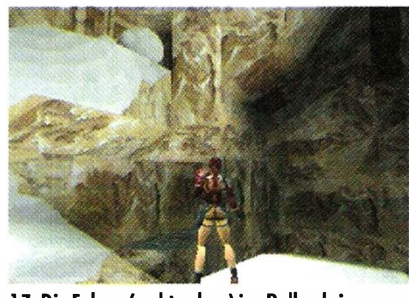


15. Die Schlucht entlanglaufen, die Leiter hochklettern und über die Brücke zur kleinen Burg laufen. Über den Vorsprung (rechts) gelangt man auf das Dach der Burg und findet im Inneren die fünfte Gebetsrolle. Bei K13 die fünf Rollen einsetzen und den Level mit dem Seraphen beenden.

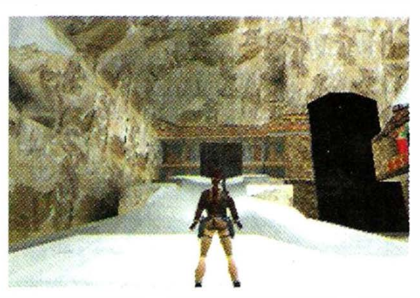
LEVEL 13
DIE KATAKOMBEN V. THALION



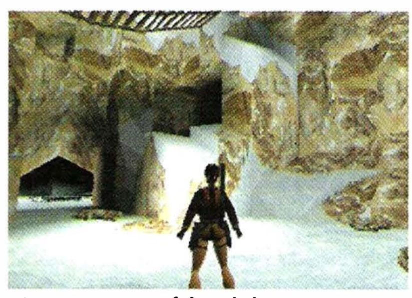
16. Den Sims (links) entlanghangeln und dahinter den silbernen Drachen einsammeln. Danach in die Dunkelheit (rechts) hinunterrutschen, den Yeti töten und den Hebel am Gitter betätigen. Wieder hochklettern und in die Öffnung springen, den Löwen töten und in die große Halle gehen.



17. Die Felsen (rechts oben) ins Rollen bringen, über die morschen Platten (vor Lara) laufen und die Leiter hochklettern. Mit einem Rückwärtssalto in den sicheren Gang springen, Hebel betätigen und Maske (unter dem Käfig) einsammeln. Durch das leere Wasserbecken und dem Gang folgen.



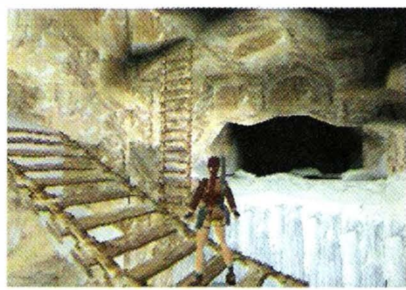
18. Nach der Lawine und den vier Löwen laufen Sie rechts hinter bis zur Leiter und sammeln auf der erhöhten Position die Gegenstände ein. Danach durch die Öffnung (hier: links oben) in die Höhle mit dem zugefrorenen See. Die sechs Löwen töten und nichts wie rein in die kleinere Höhle.



19. Springen Sie auf die erhöhte Position (Mitte), dann ins Wasserbecken und sammeln Sie eine weitere Maske auf. Nachdem Sie die Wachen erledigt haben, begeben Sie sich in die Höhle von Bild 18. Dort können Sie im hinteren Teil mit der Maske eine Tür öffnen.



20. Schalter hinter der mittleren Lampe (hier: links) betätigen, alle Yetis töten und die Gegenstände einsammeln. Nun den Block (rechts) in die erste Öffnung schieben und mit dem Schalter in der Mitte des dahinter liegenden Raumes eine verschlossene Tür öffnen.



21. Springen Sie zur Leiter hinüber, klettern Sie hoch, und Sie gelangen durch eine Öffnung im Boden des darüber liegenden Raumes in das Wasserbecken am Ende der Höhle. Töten Sie die Fische und folgen Sie dem Verlauf des Wassers.



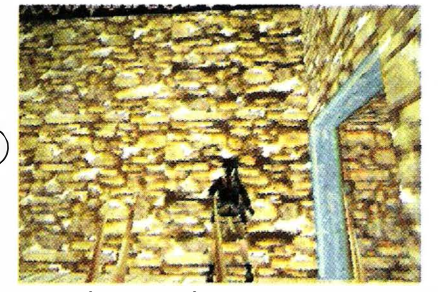
22. Die Leiter (links) in der Mitte der nächsten Höhle hochklettern und mit einem Rückwärtssalto an deren Ende in eine kleine Höhle springen, wo Sie den Jadedrachen finden. Als nächstes in die dritte Höhle des Sees schwimmen; dort stoßen Sie auf ein geschlossenes Tor.



23. Springen Sie zur Leiter hinüber und klettern Sie diese nach oben. Mit einem Rückwärtssalto landen Sie auf einem Vorsprung, wo Sie einen Hebel finden. Mit ihm öffnet Lara das Tor, wo sie im Raum dahinter einen weiteren Hebel entdeckt, der das Tor von Bild 18 öffnet.



24. Zuerst in den Raum darunter springen, die Löwen töten und die Gegenstände einsammeln. Danach die beiden Lawinen (zuerst die vor Lara und dann die linke) auslösen und durch den offenen Durchgang gehen, um in die beiden letzten Räume des Levels zu gelangen.



25. Durchqueren Sie den ersten Raum (zweite Bodenplatte öffnet die linke Tür), springen Sie über die Spitzen im zweiten und klettern Sie an der Wand (aktuelle Position) hinauf, um auf dem Vordach den goldenen Drachen einzusammeln. Nun zurück zum Anfang des ersten Raumes.

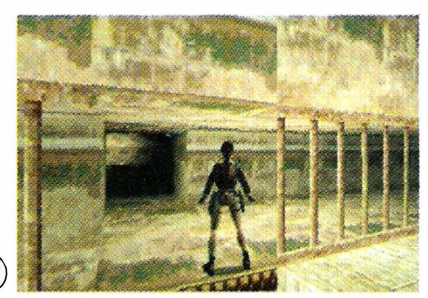


26. Die erste Platte öffnet das hintere Tor im zweiten Raum, die zweite Platte öffnet die linke Tür. Mit gutem Timing müßten Sie die hintere Tür im zweiten Raum erreichen, bevor sie sich schließt. Klettern Sie dann die Leiter hinunter und beenden Sie den Level.

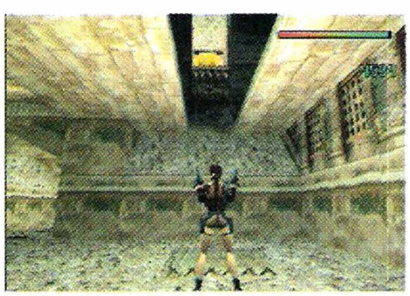
LEVEL 14
DER EISPALAST



27. Auf die Glocke schießen und im nächsten Raum zum Sprungbrett gegenüber der Gittertore laufen. Auf das Brett hüpfen und nach dem Sprung an der Kante festhalten. Den Schalter betätigen, nach unten klettern und die Yetis töten (der heruntergefallene Käfig hat einen Weg freigemacht).



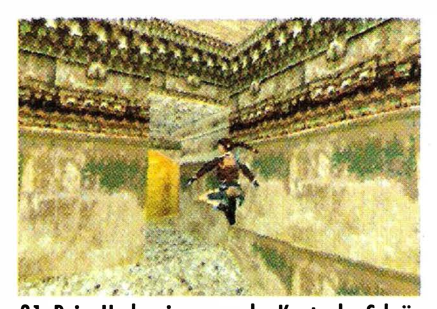
28. Ziehen Sie den Block in der Wand (links) heraus, laufen Sie über die unsichtbare Brücke und sammeln Sie den goldenen Drachen ein. Nun rechts herum, den Yeti töten und den Schalter am Ende des Ganges umlegen, der zwei Platten nach oben klappen läßt.



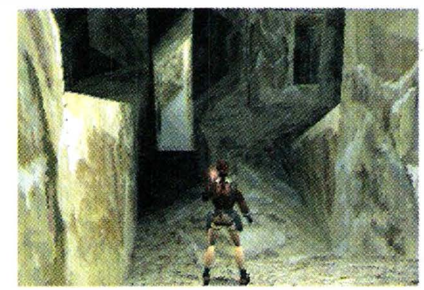
29. Nun zur Sprungfeder rechts neben der aus Bild 27. Mit gezückten Waffen darauf laufen und im Sprung auf die Glocke feuern. Wenn Sie sie schlagen hören, ist das erste Gittertor offen.



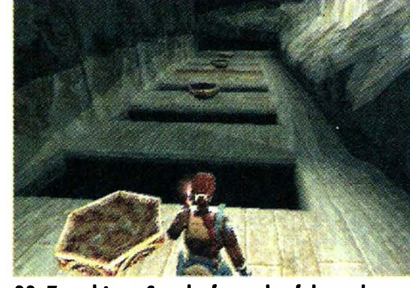
30. Im Vorraum vor den Gittertoren springen Sie von einem weiteren Sprungbrett auf die beiden Platten, laufen nach rechts und beschießen im senkrechten Hochspringen die zweite Glocke, die bei Erklingen das zweite Gittertor öffnet. Die Sprungfeder hinter den Toren von links betreten.



31. Beim Hochspringen an der Kante der Schräge festhalten und hochziehen. Nun mit Sprüngen zwischen den beiden Schrägen nach rechts bewegen, bis Sie auf die dritte Glocke feuern können (Gittertor öffnet sich). Nun mit Sprüngen nach links und durch das offene Tor.



32. Zuerst geradeaus laufen, die drei Tiger töten und die Maske einsammeln. Danach in die linke Nische gehen und das Medi-Pack mitnehmen. In die rechte Nische gehen, durch die rechte Öffnung springen und den silbernen Drachen einsammeln. Als nächstes durch die offene Tür rechts hinten.



33. Zum dritten Steg laufen und auf der rechten Seite der Lampe nach unten fallen lassen. Den Yeti töten und auf der rechten Seite des Balkons die gefundene Maske einsetzen. Durch die Tür können Sie auf die Hängebrücke laufen. Nach links erspähen Sie eine Box Fackeln auf einer Nische.

T



34. Nachdem Sie dem Weg gefolgt sind, müssen Sie den Schalter betätigen, um den riesigen Feuerbehälter (rechts) umzukippen. Die heiße Flüssigkeit schmilzt das Eis, und Sie können in den See tauchen, wo Sie einen Klöppel finden.



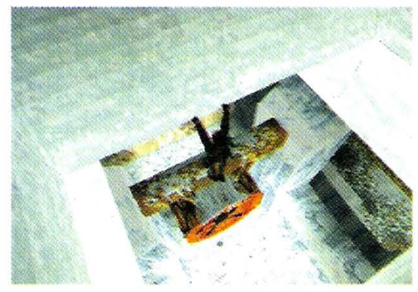
35. Nachdem die Fische und die sechs Yetis getötet sind, laufen Sie zuerst in die linke Höhle, um etwas Munition einzusammeln. Der rechte Weg führt Sie in die Halle mit den Lawinen.



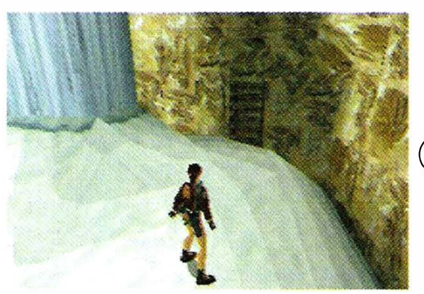
36. Laufen Sie hinein und rennen Sie nach links. Von den Steinen „verfolgt", springen Sie am Ende der Höhle in die sichere Öffnung und folgen dem Gang.



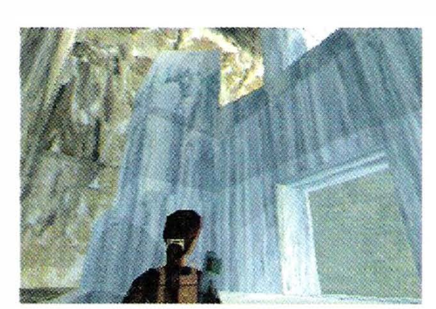
37. Mit Sprüngen zwischen den Schrägen und gleichzeitigem Rechtsdrücken gelangen Sie sicher in die rechte Öffnung. Von dort an die Wand springen, festhalten und hochklettern, bis Sie eine weitere Öffnung erreichen.



38. Die Schräge rückwärts hinunterrutschen, an der Kante festhalten und dann fallen lassen (voller Energiebalken!). Den Gong jetzt noch nicht schlagen, sondern in den hinteren Teil der Höhle (gegenüber des Gongs) laufen.



39. Die Leiter hinunterklettern und links herum die beiden Steine hinunterspringen. Umdrehen und den Schalter betätigen, der die Tür zu der kleinen Hütte öffnet, in der sich der Jadedrache befindet.



40. Nun an der linken Seite des Eisberges (auf dem der große Gong steht) hinaufklettern und den Gong mit dem gefundenen Klöppel schlagen. Daraufhin zerbrechen einige Eiswände (siehe Abbildung, rechts).



41. Sammeln Sie den Talion in der Höhle unter dem Gong ein und töten Sie das riesige Adlerwesen. Bevor Sie ihm jedoch den finalen Todesstoß versetzen (wenn das Untier erst einmal erledigt ist, endet auch der Level), können Sie in seiner Höhle noch einige Gegenstände einsacken.

LEVEL 15
DER TEMPEL DES XIAN



42. Bei der langen Rutschpartie sollten Sie beim Flußlauf rückwärts runterrutschen, um sich am Wasserfall festzuhalten. Nach links hangeln und den goldenen Drachen mitnehmen. Lassen Sie sich dann ins Wasser fallen und bis ins letzte Becken treiben.



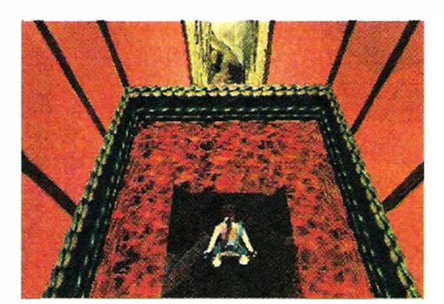
43. Nachdem Sie die beiden Tiger erledigt haben, müssen Sie auf die rechte Seite des Tempels gehen und auf die Sprungfeder (links) laufen, um auf das Tempeldach zu gelangen. Mit dem Hebel auf der anderen Seite öffnen Sie eine Falltür in der vorhergehenden Höhle.



44. Lassen Sie sich von der höchsten Kante auf die darunterliegende fallen (aktuelle Position). Hangeln Sie sich nach links. Bevor Sie weitergehen, hangeln Sie sich die unterste Kante nach rechts, um den silbernen Drachen zu holen. Nun folgen Sie dem Weg (auf die Spinnen achten).



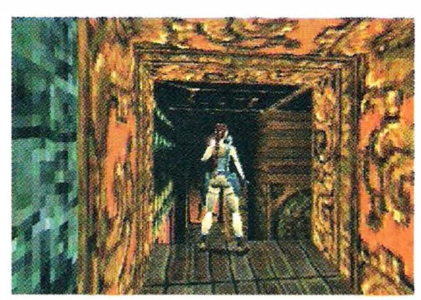
45. Klettern Sie die Wand bis zur Kante hoch und bewegen Sie sich ganz nach rechts. Nun einen Rückwärtssalto auf das Dach und sofort nach vorne springen. Laufen Sie danach bis ans Ende des morschen Steges und lassen Sie sich nach unten fallen.



46. Springen Sie nach vorne und lassen Sie die drei folgenden Schrägen mit gut getimten Sprüngen hinter sich. Den Schalter benutzen, um das Tor des Tempels zu öffnen. Im Inneren des Tempels finden Sie eine offene Tür, durch die Sie weiterkommen.



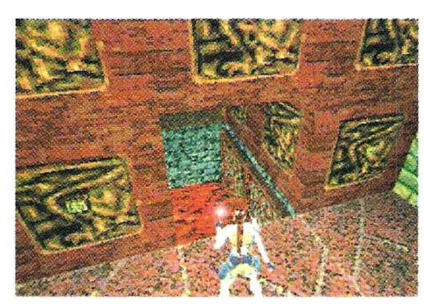
47. Auf die Schräge vor Ihnen springen und sich mit getimten Sprüngen auf die vierte Schräge in diesem Raum mogeln. Von dort am Ende abspringen, sich aber an der Kante der gegenüberliegenden Säule festhalten. Die Schräge hinunter, den Schalter drücken und schnell aus dem Raum raus.



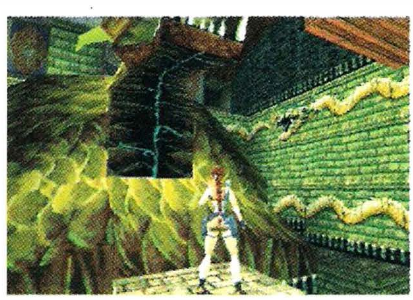
48. Nach den drei rollenden Steinen gelangen Sie in diesen dunklen Raum. In der hinteren rechten Ecke finden Sie einen Schalter, der die Tür in der Mitte der gegenüberliegenden Seite öffnet. Springen Sie den folgenden Schacht hinunter (Messer!) und lassen Sie die rollenden Scheiben hinter sich.



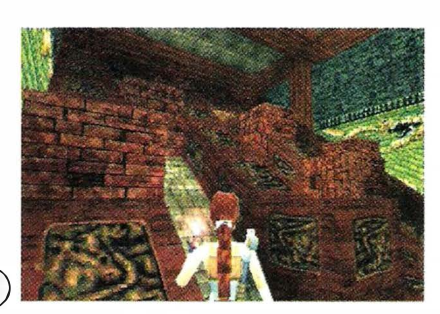
49. Töten Sie die beiden Vögel und gehen Sie nach rechts zum Schalter an der Wand. Diesen betätigen, eine Kampfrolle machen und geradeaus über den Abgrund springen. Nun noch über die beiden nächsten Abgründe und durch das Tor auf der anderen Seite.



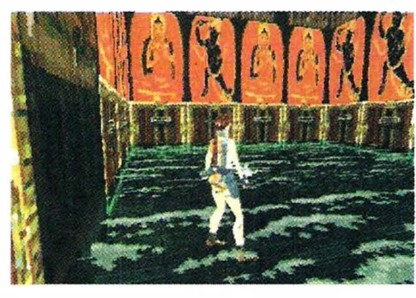
50. Nach den fünf schwingenden Fallen kommen Sie zu diesen beiden Schaltern. Drücken Sie zuerst den rechten, Seitwärtssalto nach links und den zweiten Schalter drücken. Den Gang entlang laufen, nach der Tür zurückspringen und an der Kante festhalten (Felsen!).



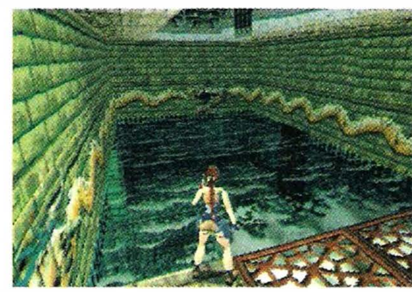
51. Lara läuft geradeaus, springt auf das Podest vor dem Drachen und nimmt das Siegel des Drachen mit. Rechts springen und in den Raum hinter den Drachen gehen, wo sie einen Schalter findet. In der großen Halle vorher entdeckt man auch den Jadedrachen auf einer der vier Holzebenen.



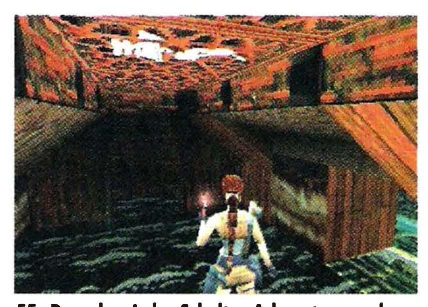
52. Schalter benutzen, auf der anderen Seite der Drachenstatue hinterlaufen und auf die sicheren Holzbohlen in der Lava springen. Auf der anderen Seite des Raumes über die ebenen Vorsprünge zum Raum links oben (Achtung, Felsen). Im Inneren des Tempels (Bild 49) das Siegel benutzen.



53. Nach der rollenden Scheibe rutscht Lara in diesen Raum hinunter. Betätigen Sie die drei Schalter (links, Mitte und rechts) und verlassen Sie den Raum auf der rechten Seite, bevor Ihnen die Decke auf den Kopf fällt. Im dahinterliegenden Raum erst einmal auf das Wehr klettern.



54. Schalter unter Wasser auf der rechten Seite (A) betätigen, Gang hochschwimmen, Schalter links (B) ignorieren, in die Öffnung auf der rechten Seite, beide Schalter drücken, Schalter B betätigen und mit dem Strom zurück zum Wehr. Durch Öffnung auf der rechten Seite und Schalter betätigen.



55. Danach wieder Schalter A benutzen und durch die offene Tür. Die Gegenstände einsammeln und durch den Durchgang geradeaus. Nach links laufen, den Schalter betätigen und am Ende des Raumes ins Wasser springen und den goldenen Schlüssel einsammeln.

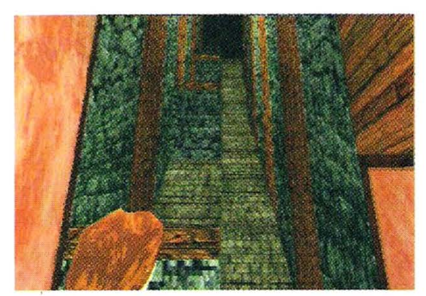


56. Hinter der Tür mit dem goldenen Schlüssel den Gang entlangschwimmen. Nach rechts in den kleinen Raum, wo Sie hinter der ersten Säule einen Schalter finden. Geradeaus und durch das offene Gitter aus dem Wasser raus. Am Ende des Spinnenabschnittes liegt der silberne Schlüssel.

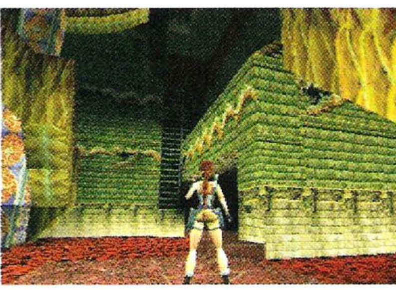


57. Benutzen Sie den silbernen Schlüssel. Über die drei Klötze gelangen Sie nach oben – aber Achtung vor den beiden Felsen! Danach über die Brücke und die beiden Tiger sowie den Adler töten.

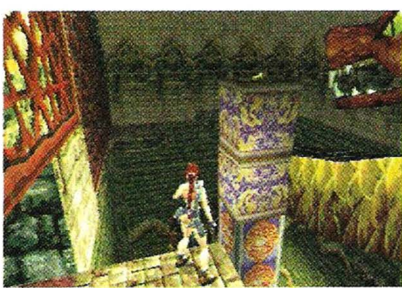
T



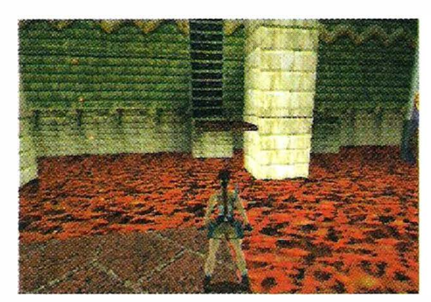
58. Bevor Sie mit den Sprungfedern hier nach oben gelangen, erst einmal geradeaus, an den beiden rollenden Rädern vorbei und den Schalter am Ende der Brücke betätigen (=> Tor offen). Nach dem ersten Rad den Schacht hinunterfallen lassen, um dort Goodies einzusammeln.



59. Geradeaus bis zur Leiter laufen, dort schnell nach oben, dem Weg folgen, im nächsten Fallenraum nach rechts und an die Leiter an der gegenüberliegenden Wand springen. Dort hochklettern und dem Gang bis zu einem Schalter folgen, der eine Tür auf der linken Seite des Ganges öffnet.



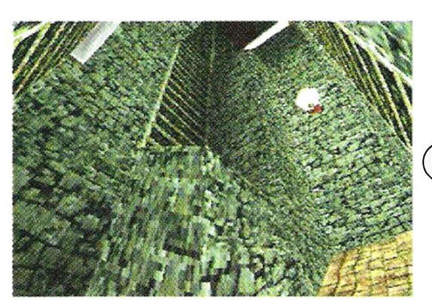
60. Springen Sie auf das Podest vor Ihnen und dann auf das nächste. Von dort können Sie auf die Säule springen und den Schlüssel einsammeln. Nun rückwärts an der Säule nach unten rutschen und den Schlüssel (Kammerschlüssel) in das passende Schloß stecken (Bild 59 rechts)



61. Springen Sie auf das Podest vor sich. Von dort zur Leiter an der Wand und nach oben klettern. Folgen Sie dem Gang, bis Sie zur zweiten Drachenstatue gelangen.



62. Wieder auf die beiden Podeste springen (links). Danach auf die Schräge hüpfen und vor den Drachen springen. Klettern Sie dort die Leiter (in Bild 63 links) hoch, bis Sie zum ersten Messer gelangen.

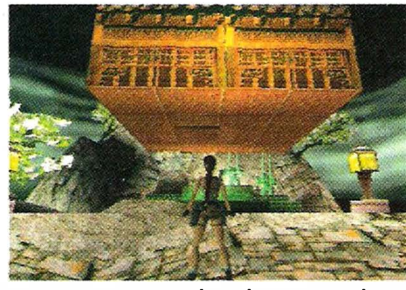


63. Nun einen Rückwärtssalto auf die Schräge, sofort an die gegenüberliegende Leiter (rechts) springen und nach oben klettern. Mit einem Rückwärtssalto und einer Drehung in der Luft an der gegenüberliegenden Leiter (Mitte) festhalten, nach oben klettern und den Level beenden.

LEVEL 16
DIE SCHWIMMENDEN INSELN



64. Springen Sie von hier aus mit einem langen Satz in die Richtung, in die Lara momentan blickt. Töten Sie den Krieger und springen Sie von der rechten Seite des Plateaus durch die Öffnung, wo Sie eine mystische Plakette entdecken.



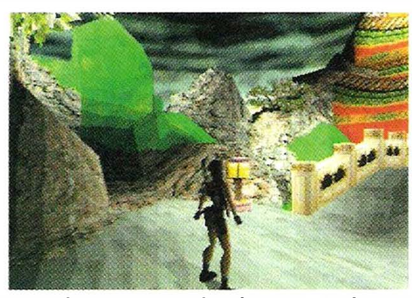
65. Nun weiter zur Insel mit dem Haus. Beide Wächter ausschalten und den Jadedrachen auf dem Dach des Hauses einsammeln. An der rechten Seite der Insel von der Kante aus nach unten fallen lassen. Unter der Insel den Schalter in der linken Ecke benutzen und dem Pfad folgen.



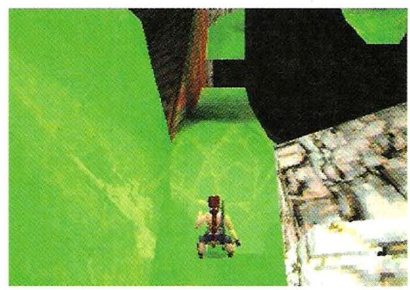
66. Bevor Sie sich auf die Hauptinsel (links) begeben, müssen Sie erst die zweite mystische Plakette einsammeln. Folgen Sie dem Pfad (rechts) weiter, bis Sie auf dem Gitter stehen.



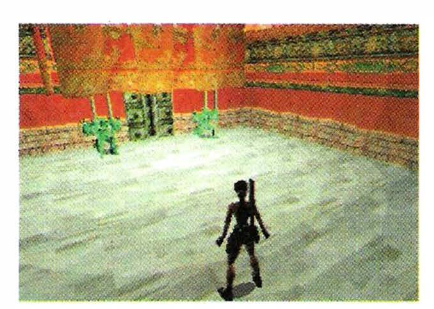
67. Auf den Vorsprung vor Lara springen, an dessen rechtes Ende begeben und von dort nach rechts hinüber unter das Gitter, den Schalter am Ende des breiten Ganges benutzen und im Inneren des Hauses von Bild 65 die zweite Plakette mitnehmen. Achtung vor den erwachten Kriegern.



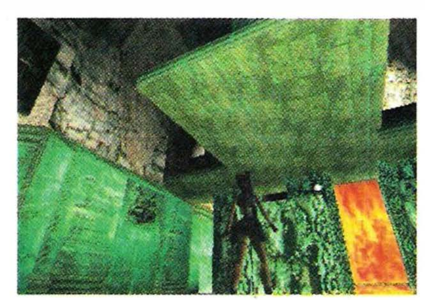
68. Gehen Sie im Innenhof der Hauptinsel zuerst rechts herum, denn hinter einem Baum finden Sie einen Gang, der Sie zum silbernen Drachen führt. Danach links hinüber zur grünen Kugel.



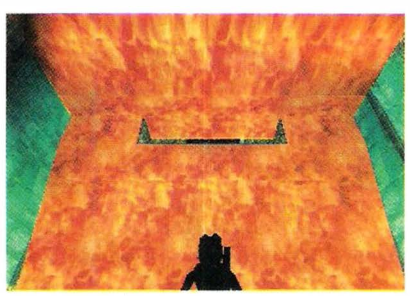
69. Springen Sie über die Kugel und rutschen Sie die Schräge hinunter. Sofort einen Standsprung nach vorne und danach einen Rückwärtssalto (zweite Kugel!). Danach zur Seilbahn rüberspringen und mit ihr losdüsen. Über der Brücke sollten Sie loslassen und rechts in den Raum laufen.



70. Betätigen Sie den Schalter und töten Sie die beiden Wächter. Danach können Sie mit Hilfe der zweiten Seilbahn wieder nach oben gelangen. Nehmen Sie nochmals die erste Seilbahn und laufen Sie nach sicherer Fahrt in den großen Raum (brennende Wände), durch den Sie gefahren sind.



71. Schieben Sie den Stein zweimal nach rechts, begeben Sie sich auf die Plattform darüber und benutzen Sie den Schalter. Danach in die Spalte unter der Seilbahn springen, wo Sie in der Mitte einen weiteren Schalter finden, der die Bodenplatten in der Lava öffnet.



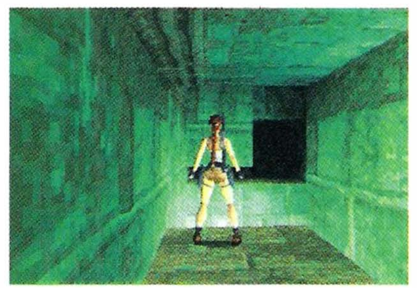
72. Mit einem weiten Satz und anschließendem Köpfer erreichen Sie unbeschadet das Wasserbecken unter der Öffnung. Schwimmen Sie in den seichten Bereich, wo Sie den Hebel benutzen. Anschließend durch eine Öffnung im tiefen Wasser in den Messerraum schwimmen.



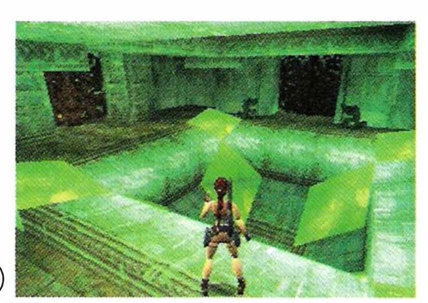
73. Benutzen Sie hier den Hebel (links), und Sie können sicher den Messergang passieren. Danach sollten Sie wieder in die große Halle zurückgehen und den Block...



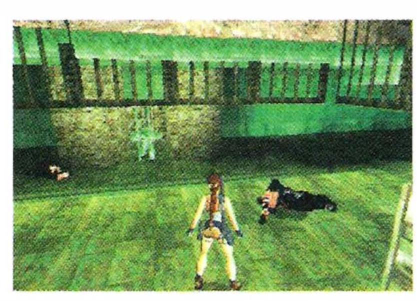
74. ...in die aktuelle Position schieben, um leichter in den gegenüberliegenden Gang zu gelangen.



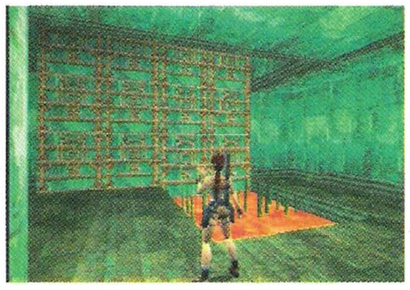
75. Springen Sie zum Sims in der gegenüberliegenden Wand, hangeln Sie sich dann nach rechts und betätigen Sie den Schalter, der die verschlossene Tür öffnet. Springen Sie nun wieder zurück und gehen Sie in den offenen Raum.



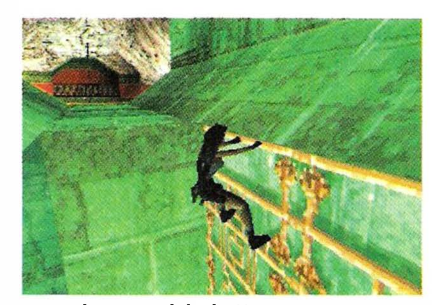
76. Um die beiden Tore zu öffnen, müssen Sie in den Trichter springen und nach unten rutschen. Dort erwartet Sie ein aufreibender und schwieriger Kampf.



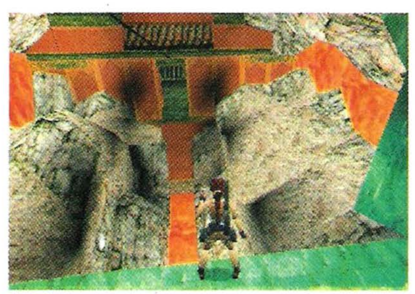
77. Töten Sie zunächst die Messerwerfer von Marco Bartoli. Dafür sollten Sie nicht aus dem Bereich der Gitter herausgehen (sonst wecken Sie die vier Krieger auf). Diese werden anschließend der Reihe nach einzeln erledigt. Benutzen Sie danach die drei Schalter hinter den Wächtern.



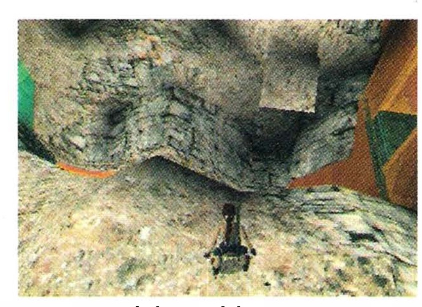
78. Klettern Sie die Wand hoch und machen Sie einen Rückwärtssalto mit Drehung, um sich an der gegenüberliegenden Wand festzuhalten. Das Ganze nochmal, diesmal aber von den roten Markierungen aus. Wenn Sie weiterklettern, erreichen Sie die Kante einer Schräge.



79. Ziehen Sie sich hoch. Mit Sprüngen zwischen den beiden Schrägen können Sie sich langsam nach links in Sicherheit bringen. Töten Sie anschließend den letzten Messerwerfer in diesem Level.



80. Anstatt mit der Seilbahn den Level zu beenden, begeben Sie sich rechts herum über die Felsen, bis Sie auf der gegenüberliegenden Seite einen Vorsprung sehen.

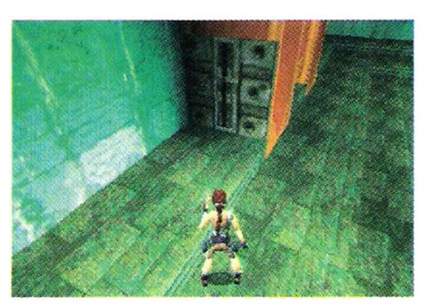


81. Um 180° drehen, nach hinten springen, eine kurze Schräge hinunterrutschen (sofort einen Rückwärtssalto ansetzen) und auf dem Vorsprung auf der anderen Seite landen. Auf die tiefer gelegene Position rechts von der Schräge springen und in den Gang unter dem Vorsprung (=> goldener Drache). Beenden Sie nun den Level.

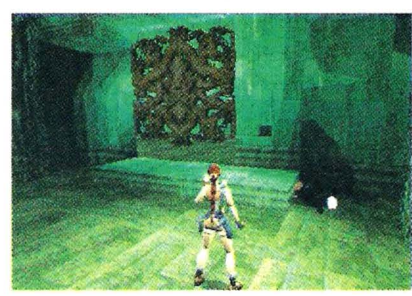
LEVEL 17
DER HORT DES DRACHEN



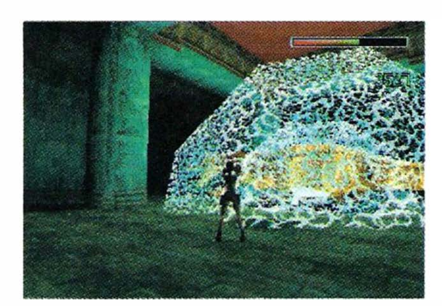
82. Nachdem Sie den Raum betreten haben, werden Sie sofort von einer Wache angegriffen (vor Ihnen!). Nachdem Sie sie ausgeschaltet haben, müssen Sie den Schalter betätigen, der sich hinter Ihrer Ausgangsposition befindet.



83. Benutzen Sie den Schalter, den Sie an der linken Seite einer der vier Nischen entdecken. Danach werden Sie von zwei Wachen attackiert, können aber nach dem Kampf durch ein geöffnetes Tor gehen.



84. Nachdem Sie die zahlreichen Schergen von Marco Bartoli beseitigt und die vielen Gegenstände eingesammelt haben (bei einer der Leichen finden Sie auch eine mystische Plakette), müssen Sie nur noch das Tor öffnen. Nun gelangen Sie in die Höhle des Drachen.



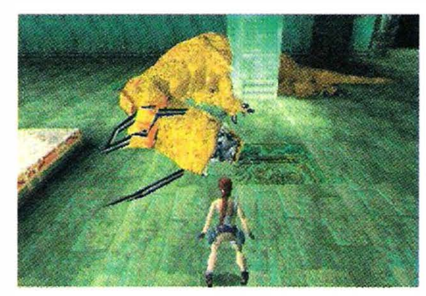
85. Laufen Sie in die Mitte des Raumes zum Podest. Nun materialisiert sich der Drache vor Ihnen. Lara springt erst einmal zurück und gibt ihm eine Breitseite mit ihren Uzis. Sie sollte aber immer in Bewegung bleiben, um seinem heißen Odem und seinen Gliedmaßen auszuweichen.



86. Nicht nur dann, wenn Lara lichterloh brennt, sollte sie in eines der acht Löcher im Boden springen, um im kühlen Wasser die Flammen zu löschen. Dort kann sie vor allem zahlreiche Gegenstände einsammeln.



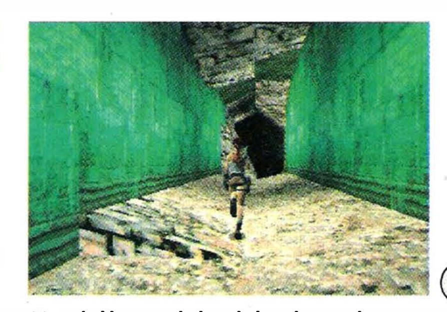
87. Bleiben Sie niemals stehen und laufen Sie an der Seite des Drachen auf und ab, auch wenn Sie dann nur mit einer Uzi schießen können. M16, Granatwerfer und Pump-Gun sollten nicht benutzt werden, da an ein präzises Zielen kaum zu denken ist.



88. Vorsicht, Falle: Wenn der Drache umkippt, ist er nicht tot! Laufen Sie schnell zum Bauch der Kreatur und ziehen Sie den Dolch des Xian heraus...

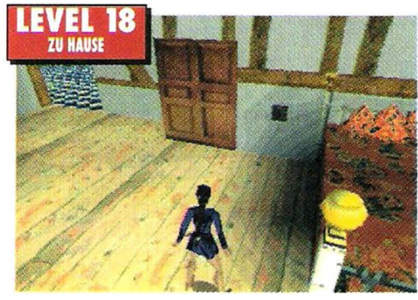


89. ...denn erst dann können Sie den mystischen Drachen endgültig erledigen.



90. Sobald nur noch das Skelett des Drachen vor Ihnen liegt, stürzt die Höhle ein – Vorsicht vor den Steinschlägen! Laufen Sie zum offenen Tor am anderen Ende der Höhle und folgen Sie einfach dem Verlauf des Tunnels. Laras zweites Abenteuer ist jetzt zu Ende, oder etwa doch nicht?

LEVEL 18
ZU HAUSE



91. Als Lara am Abend wieder alleine zu Hause ist, bekommt sie noch Besuch von Marco Bartolis Schergen. Laufen Sie zum Waffenschrank neben dem Bett und sammeln Sie die Pump-Gun und die restlichen Gegenstände ein.



92. Überall im Haus und im Garten treffen Sie auf Hunde und Schläger von Marco Bartoli. Sobald Sie auf den Killer mit den beiden Guns stoßen und ihn besiegt haben, ist auch der letzte Level von Tomb Raider 2 gemeistert und...



93. ...Lara kann sich endlich unter die warme Dusche begeben, um den müden Knochen etwas Gutes zu tun. Welcher Tomb Raider 2-Spieler wäre da nicht gerne mit von der (Dusch-)Partie?

Allgemeine Tips

Worms 2

In Worms 2 ist der Wurm drin – und nicht nur einer: Wie Sie die putzigen Kerlchen sicher durch alle Levels führen und was Sie dabei beachten müssen, verrät Ihnen unser Worms 2-Fachmann.

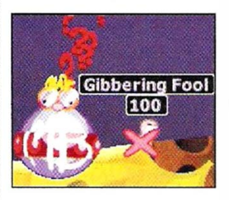
Tips für Einsteiger

1. Als „Wurmneuling" werden Sie wahrscheinlich von der Waffen- und Optionsvielfalt erschlagen. Nutzen Sie daher unbedingt die vielfältigen Editiermöglichkeiten und machen Sie einige Probespiele, bevor Sie sich an die Kampagne wagen.
2. Wählen Sie für Ihre ersten Schritte eine niedrige Gegner-KI in der Spielsteuerung. Sonst werden Sie schnell feststellen, daß der PC überhaupt keine Probleme mit Wind oder richtigen Winkeln hat und ständig bestens trifft.
3. Damit Sie mehr Zeit zum Überlegen bekommen, erhöhen Sie die Spielzugzeit nach Wunsch.
4. Haben Sie Lust, mit den Bonuskisten zu spielen, verzichten Sie ruhig auf die Option „verminte Kisten". Meist erleben damit sowieso nur die eigenen Kriechtiere eine böse Überraschung.
5. Ein gutes Fingerspitzengefühl ist für die richtige Winkeleinstellung und Schußkraft vonnöten. Dazu die Windstärke anfangs auf 0% einstellen und sich dann allmählich an höhere Werte heranwagen. Dieses Training ist zeitintensiv, lohnt sich aber!

Bonuswaffen

Natürlich dürfen die extravaganten Bonuswaffen aus diversen Kisten auch in Worms 2 nicht fehlen. Die nettesten sind hier kurz umrissen.

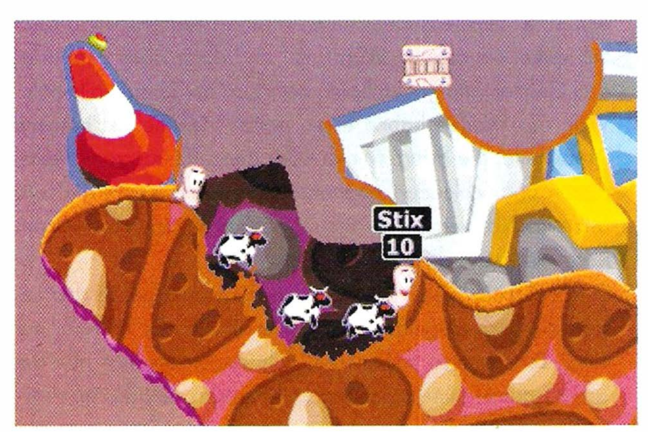
BETONESEL:
Wird wie ein Luftangriff eingesetzt, macht nur viel mehr Schaden und ist ein Mordsspaß.



MB-BOMB:
Eine extra-dicke Cluster-Granate mit höherer Reichweite und Power.

BOMBENTEPPICH:
Noch eine Air-Strike-Variante mit größerer Flächenwirkung.

Weiterhin gibt es von den meisten Waffen eine jeweilige „Super"-Variante, z. B. Super-Bananenbombe, Super-Granate, Super-Schaf usw., die alle jeweils eine enorme Schadenssteigerung beinhalten.



Der „Rinderwahn" drängt sich bei derartigen Kratern geradezu auf.

6. Steht in der Option Wurmauswahl „Keine Wahl", kann man sich die Zugreihenfolge einprägen und entsprechend für seine Zwecke ausnutzen.
7. Nicht vergessen: DIE KAMPAGNENLEVELS SIND NICHT EDITIERBAR (jedenfalls nicht ohne Cheat)!
8. Es ist fast schon gemein, daß der PC in der Kampagne selbst bei stärkstem Wind und ungünstiger Position gute Treffer landet. Gerade bei den Levels mit vorgegebener Zugreihenfolge kommt es Ihnen dann zugute, sich genau einzuprägen/zu notieren, welche Aktionen die Gegner machen. Schauen Sie erst ein paar Runden zu und erarbeiten Sie sich dann eine Strategie. Extrem wichtig wird das ab der zweiten Spielhälfte, dort sollte jeder Schuß einen Gegner entsorgen.

Ballistik & Strategien

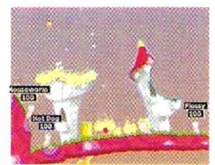
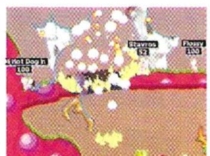
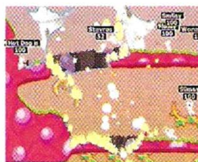
1. Geländevorteile erkennen! Natürliche und selbstgeschaffene Gruben und Krater mit Feindgewürm laden geradezu dazu ein, Handgranaten aller Art einzusetzen. Das Zielen ist einfacher, weil die Fracht einfach reinkullern kann. Auch ideal für bewegliche Explosivkörper wie z. B. „Alte Frau", „Schaf" oder „Rinderwahn", da sie nicht aus einem Loch herausspazieren können.
2. Randpositionen bieten eine hervorragende Möglichkeit, einfache „Faustschläge" effektiv einzusetzen. Die Gegner werden einfach von der Karte geschleudert. Natürlich funktioniert das auch mit Dynamit, Bazooka o. ä. aus weiteren Entfernungen.



Ein Musterbeispiel der Explosiv-Schleuderwirkung in Worms 2. Wurm Bacon macht den Abgang ins Feuchte.

3. Feuerteufel eignen sich vor allem für Levels mit Fässern. Stehen gegnerische Wurlis in deren Nähe, empfiehlt sich ein Schlag dorthin. Der entstehende Schaden durch explodierende Behälter läßt z. B. zusammen mit einem Bazookatreffer schon mal ein Resultat von 100 oder mehr Punkten zu! Außer-

W


Nach einem punktgenauen Bazookatreffer läuft diese gelungene Kettenreaktion mit weitreichenden Folgen ab.

dem sind Kettenreaktionen mit weiteren Fässern möglich. Brutzelt dabei ein eigener Wurm mit, sind dafür aber zwei oder drei Gegner weniger im Spiel, lohnt sich der Einsatz allemal.

4. Viele der Waffen haben einen netten Nebeneffekt namens Druckwelle. Sie bringt Minen oder Benzinfässer zum Explodieren und schleudert gegnerische Würmer durch die Luft. Letzteres läßt sich hervorragend ausnutzen, um Würmer am Kartenrand aus dem Spiel zu fegen.
5. Die Erste-Hilfe-Kisten machen sich besonders gut in den Levels, die nach eingeläutetem Sudden Death alle Würmer auf einen Lebenspunkt reduzieren. Schnappen Sie sich nun die Lebensspender, und schon macht Ihr entsprechender Wurli eine bessere Figur.
6. Landen Nachschubkisten in der Nähe feindlicher Einheiten, können Sie einfach darauf schießen. Dann ist erstens die Kiste weg, und zweitens richtet deren Explosion noch gehörig Schaden an.
7. Eigene, stark angeschlagene Einheiten können zum Selbstmordkommando mutieren. Setzen Sie einen solchen Wurm nebst Mine oder Dynamit unmittelbar neben den Zielwurm. Mit etwas Glück landen beide Wurlis am selben Ort. Ihr eigener Wurm stirbt und richtet mit seiner Death-Explosion nochmals Schaden an bzw. erledigt den Gegner sogar.

Waffen & Ausrüstung

1. Lenkraketen bloß nicht verschwenden! Sie sind bei schwer anzuvisierenden Gegnern oder bei starkem Wind Gold wert, da sie ihr Ziel viel besser erreichen als die normale Bazooka.
2. Gewehre gewinnen in den „Plattform-Levels" an Wichtigkeit. Ein gut gezielter Treffer befördert den Gegner ins Wasser, das macht zwei Würmer weniger pro Runde. Sehr nett ist auch die Uzi, die max. 60 Schaden pro Salve erreichen kann. Dies klappt am besten, wenn der Zielwurm an einer Wand steht.
3. Der Fausteinsatz sollte nicht unterschätzt werden. Damit lassen sich bei günstiger Position gleich mehrere Gegner entsorgen. Der senkrecht nach oben ausgeführte Sprung bei der Flammenfaust gräbt Ihren Wurm auch durch das Terrain und macht es möglich, oberhalb stehende Kisten Maulwurf-like zu ergattern.
4. Sind die eigenen Würmer von Minen umgeben, kann ein „Entschärfungsversuch" nicht schaden. Kriechen Sie schrittweise darauf zu. „Zischt" die Mine, ist sie entschärft.

So klappt's: Wurm Gambit bleibt durch das hinter ihm stehende Faß im Schußfeld und bekommt volle 60 Schadenspunkte durch die Uzi.

Paßwörter

Damit auch bei den schwersten Missionen kein Spielfrust aufkommt, finden Sie hier alle Paßwörter aufgelistet.

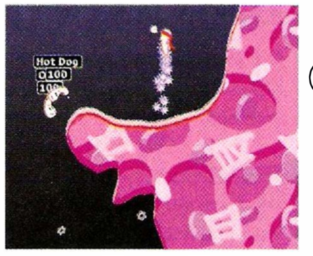
Level	Paßwort	Level	Paßwort
01	ONCEUPONA	24	THEYWOULDSHOOT
02	TIMETHEREWERE	25	GRANNIESJUST
03	SOMESMALLWORMS	26	FORFUNANDLAUGH
04	WHOGOTVERYVERY	27	ABOUTITINTHE
05	ANNOYEDAND	28	EVENINGTIME
06	DECIDEDTO	29	WEAPOLOGISEON
07	GOTOARMSIN	30	BEHALFOFALLTHE
08	ORDERTOWIPE	31	TERRITORIESTHAT
09	OUTTHEIR	32	WEWENTTOTHE
10	VICIOUSENEMY	33	TROUBLEOFTRANSLATING
11	COUNTERPARTS	34	WORMS2INTOBUTWE
12	THEYDEVELOPED	35	DIDNTHAVETIMETO
13	SOMEREALLY	36	TRANSLATETHESE
14	COOLWEAPONSSUCH	37	PASSWORDSNOTTHAT
15	ASBANANABOMBS	38	THAYNEEDTOBEDONE
16	ANDMAGICBULLETS	39	WESUPPOSETHAT
17	THEYTRAINED	40	YOUAREREALLY
18	ALLNIGHTAND	41	EXPECTINGTO
19	EVERYDAYSOTHEY	42	SEEAWONDERFULL
20	WOULDBECOME	43	CHEATMODEWHEN
21	PROFICIENT	44	FINISHMISSION
22	INTHEIRWORMLY	45	ANDYOUARERIGHT
23	WAYSOMETIMES		

Was fällt dem englischkundigen Leser auf ? Genau, alle Paßwörter lassen sich zu einem netten Text über die Worms und den Cheatmode zusammensetzen, den es zur Belohnung nach dem letzten Level gibt.



Wenn Sie diese Erfolgsmeldung sehen, bekommen Sie sogar „göttliche" Worms.

5. Luftangriffe gibt's in der Kampagne selten, und diese sollten möglichst für den Sudden Death aufgespart werden. Dann ist ein Sieg schnell gesichert. Am besten fordern Sie ihn aus sicherer Position an (z. B. unterirdisch).
6. Überraschen Sie den Computer-Gegner durch die „Buddeloption" mit der Lötlampe. Graben Sie sich damit durchs Terrain in unmittelbare Gegnernähe, ohne direkt durchzustoßen. Plazieren Sie Dynamit/Minen im Tunnel und flüchten Sie aus der Gefahrenzone. Die Druckwelle schleudert den angepeilten Wurm durch die Luft und hoffentlich von der Karte.
7. Unbedingt vertraut machen sollten Sie sich mit den Möglichkeiten des Ninja- bzw. Bungee-Seils. Die Kombinationen mit Dynamit, Minen und ähnlichen Bomben machen aus Ihrem Wurm einen wahren Guerilla. 360°-Überschläge sind ebenso möglich wie das witzige Abstoßen vom Boden (Indian Rope-Trick). Darum: VIEL ÜBEN.



Prima – gleich zwei auf einen Streich mit einem wohldosierten Fausthieb.

Stefan Weiß ■

Komplettlösung

Zork Der Großinquisitor

Hochkonjunktur für Render-Adventures: Neben Riven – The Sequel to Myst wird derzeit vor allem Zork – Der Großinquisitor aus dem Hause Activision eifrigst von vielen PC Games-Lesern gespielt. Wegen der großen Nachfrage liefern wir Ihnen Anhaltspunkte zu den kniffligsten Puzzles.

Wie bekomme ich Zugang zu Jacks Laden? Dazu zündet man gegenüber dem Faß mit der Zigarre eine Puppe an und versteckt diese daraufhin im Faß.

Die U-Bahn-Karte ist nicht lesbar? Nach Verwendung des KENDALL-Zauberspruchs können Sie die Karte benutzen.

Was hat es mit dem unendlichen Gang auf sich? Auf dem Schild über dem Gang das Wort „Unendliche" mit IGRAM löschen.

Wie kann ich 500 Zorkmids gewinnen? Die Spielkarte unter die Lupe legen. Nun rechts vom heller unterlegten Kästchen ausgehend immer ein Kästchen weiter klicken, bis der Weg zum Geldsack durchgängig ist.



Klicken Sie den Weg zum Geldsack frei.

Wie komme ich an die Zork Rocks? In die rechte Maschine eine Münze einwerfen und Nr. 8 drücken. Unten an die Maschine den Permasaug anschließen und einschalten.

Wie gelange ich an Z-Pille und ID-Karte? Mit der Colabombe schnell zu den Spinden im Gang laufen, dort aus dem unteren Spind die Z-Pille nehmen. Die Colabombe in den zweiten Spind der oberen Reihe einschieben und in Deckung gehen. Nach Explosion die Karte holen.



Der untere Spind ist nur geöffnet, wenn die Colabombe schon aktiv, aber noch nicht explodiert ist.

Wie flute ich den G.U.Tech? Am Schaltpult der Deichanlage alle Schleusentore öffnen. Das letzte mit REZROV aufzaubern.

Wie überwinde ich die Brücke zum Spruchlabor? Mit dem Schwert die Brückenseile durchschneiden. Anschließend mit GOLGATEM eine neue Brücke zaubern.

Wie stelle ich den BEBURTT-Spruch her? Aus der Kiste ein Blatt Papier nehmen. Dieses Blatt in genauer Reihenfolge in folgende Maschinen einlegen: Erschaffung, Modifikation, Replikation, Interpretation, Umwandlung. Zum Schluß in den Spruchprüfer legen.

Wie bekomme ich das 1. Snavig-Teil? Neben dem Haus den Pilz mit THROCK vergrößern und das Löwenmaul drauflegen. Nun mit dem Hammer daraufschlagen.

Wie schaltet man den wachenden Baum aus? Vor dem Haus in den linken Aschenbecker die Zigarre legen. In den rechten die Getränkedose ausleeren und die Flüssigkeit mit ZIMDOR vermehren.

Wie betrete ich das Schloß? Das Rollo am Fenster hochziehen. Schnell das wandelnde Schloß mit OBIDIL anlocken.

Wie komme ich an den Bienenhonig? Den Schmalzblock in das Loch des Bienenstocks stecken, gleich wieder rausziehen. Mit dem Schwert den Stock teilen und Honig nehmen.

Wie öffnet und benutzt man den Zeittunnel? Zuerst den Zeittunnel mit NARWILE öffnen. Dann YASTARD auf einen der Totems anwenden.

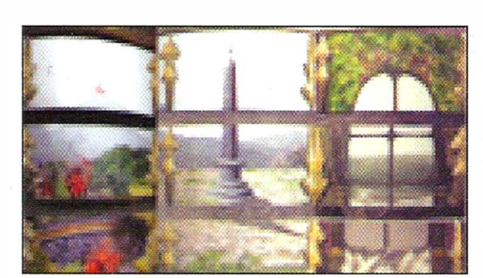
Wie kann ich die Glorf-Rolle mitnehmen? Hinter dem weißen Haus die Spruchrolle nehmen und in den Umschlag aus dem Briefkasten stecken. Umschlag in den Briefkasten zurücklegen und die Fahne hochziehen. Die Spruchrolle kann später im Hades aus dem dortigen Briefkasten genommen werden.

Wie benutzt man das Telefon im Hades? Greifen Sie zum KENDALL-Zauberspruch und wenden Sie ihn auf das Telefon an. Drücken Sie anschließend die Stern-Taste.

Wie betrete ich den Innenraum des Hades? Charon nach dem Übersetzen mit SNAVIG belegen. Anschließend an der Stempeluhr dessen Karte abstempeln.

Wie gelange ich in das Drachenmaul? Auf der ersten Insel an der Drachenkralle ziehen. Über die Inseln gehen und dort Gummiboot, -puppe und Luftpumpe einsammeln. Auf dem Drachenkopf Boot und Puppe in die

Z



Durch Lösen der Schieberätsel erhalten Sie Zugang zur Zauberuniversität.

Nasenlöcher des Drachen stecken und aufpumpen.

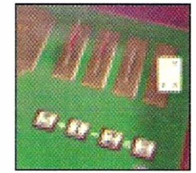
Wie bekomme ich die Kokosnuß aus dem Drachenmaul? Im Drachenmaul die Kokosnuß nehmen und in das Gummiboot legen. Das Seil aufheben und außerhalb des Mauls am Boot befestigen. Wieder im Maul den Goldzahn abziehen und damit die Gummipumpe zerstechen. Draußen die Kokosnuß aus dem Boot fischen.

Wie verlasse ich den Hades ? Den zweiköpfigen Wächter mit SNAVIG belegen.

Wie benutze ich die Totemisierungsmaschine? Am Schaltpult als Zielort „Inquisitionshalle" anklicken. An der Seite das Rad mit dem grünen Licht drehen. Ganz links durch Betätigen des Hebels die Maschine einschalten.

Was ist im Zeittunnel des Klosters zu tun? Das Display einschalten und den Hebel betätigen, bis der Hammer abfällt. Diesen durch den Vorschlaghammer ersetzen. Nochmals einschalten.

Wie löse ich die Mathe-Aufgabe? Vom Tisch die Spielkarten nehmen und mit der 4er-Karte die herumfliegende Fliege klatschen. Mit der nun erhaltenen 5er-Karte läßt sich die Aufgabe lösen: 5:1-2=3.



Mit der Fliege wird aus der Vier eine Fünf. So ist die Rechenaufgabe lösbar.

Wie gewinne ich beim Strip-Poker? Da es hier keinen linearen Lösungsweg gibt, empfiehlt es sich, bei richtiger Wahl abzuspeichern. So weiterspielen, bis Jack den Würfel der Entstehung herausgibt.

Wie öffne ich Jacks Zelle? Auf dem Zellengang am Schaltpult die Tür 3 1 A B einstellen und den Knopf drücken.

Wie schalte ich die Turmwachen aus? BOOZNIK-Rolle auf Zauberbuch anwenden. Das Wachzelt mit VORZER belegen.

Wie bekomme ich Zugang zum Turm? Vor dem Turm mit MARGI Zaun errichten. Den Stecker ziehen und Zaun mit Schwert zerteilen. Ganz oben auf dem Turm mit dem Schwert Lautsprecherleitung kappen.

Andrea von der Ohe ■

Die Gegenstände

GEGENSTAND	FUNDORT	WIE BEKOMME ICH DEN GEGENSTAND?
Getränkedose & Plastikhalter	Fischstand	Zuerst Lautsprecher aufdrehen
Laterne	Male	Plastikhalter an Haken, Hebel ziehen
Zigarre	Jacks Laden	Mit Laterne anklapfen, dann aus Kiste nehmen
Laterne (repariert)	Jacks Laden	Nach Inhaftierung von Jack holen
Seil	Frobozz Electric	Hinter Waldkreuzung, dann links
U-Bahn-Marke	Untergrund	Eimer neben Eingangstür
Griff-Totem	Kreuzung	Rechts neben Eingang
Hammer, Schwert, Karte	Kreuzung	Kasten öffnen, Hammer nehmen und Glas einschlagen
Schaufel, THROCK	Dungeon M.	In der Gartenhütte
KENDALL	G.U.Tech	Hinter der Haupttür in loser Erde graben
Spielkarte	Hades	Hält Skelett in der Hand
Zorkmids	G.U.Tech	An Wechsler Schein wechseln
Zork Rocks	G.U.Tech	Rechte Candymaschine, nach Auswahl Permasaug anschließen
Obidil-Rolle	G.U.Tech	Linke Maschine, das rechte Fach wählen
Colabombe	G.U.Tech	Mittlere Maschine, Zark Rocks einlegen, Ballerm. Classic wählen
Z-Pille	G.U.Tech	Unterer Spind, während Colabombe scharf ist
Dalboz' ID-Karte	G.U.Tech	Oberer Spind, nachdem Colabombe explodiert ist
Brieföffner	Deichanlage	An der Maschine kaufen
Moos	Deichanlage	An der Wand Moosrest mit THROCK vermehren
GOLGATEM	Deichanlage	Links im Buch neben Schaltpult
OBIDIL	Zauberlabor	In Zauberprüfer legen
BEBURTT	Zauberlabor	Papier aus der Kiste, Spruch selbst erstellen
ZIMDOR	Kreuzung	IGRAM, dann BEBURTT am Regenschirmbaum anwenden
Löwenmaul	Dungeon M.	Z-Pille geben, dann mit Schwert abschlagen
1. Snavig-Teil	Dungeon M.	Am Pilz THROCK, Löwenmaul und Hammer anwenden
Tasse, Bonbon, Schmalz, Käfer	Dungeon M.	Im Wohnraum
2. Snavig-Teil	Dungeon M.	Auf Fensterbank im Schlafzimmer
Snavig-Rolle	Dungeon M.	Durch Spiegel gehen und Teile kombinieren
NARWILE	Dungeon M.	Durch Fenster Schlaß mit OBIDIL anlacken
Honig	Dungeon M.	Mit Schmalz und Schwert bearbeiten
YASTARD	Dungeon M.	Mixerbaum: Tasse, Honig, Banbon, Moos und Käfer kombinieren
Glorf-Rolle (versenden)	Das weiße Haus	Spruchrolle in Umschlag im Briefkasten stecken, Fahne hissen
SNAVIG	Spruchlabor	Rolle in Spruchprüfer legen
GLORF	Hades	Spruch aus dem Briefkasten nehmen
Brag-Totem	Hades	Hinter dem Tor links
Boot, Puppe, Luftpumpe	Drache	Auf den Dracheninseln verteilt, einsammeln
Goldzahn, Kokosnuß, Seil	Drache	Im Drachenmaul
Seil	Kreuzung	Das Brunnenseil mit GLORF abzaubern
Lucy-Totem	Kloster	Im ersten Raum rechts in der Kiste
Vorschlaghammer	Kloster	Im Außenbereich links im Schaltkasten (der mittlere)
Karten	Port Fozzle	Auf dem Spieltisch in der Bar
Fliege	Port Fozzle	Mit der 4er-Spielkarte die Fliege klatschen
Würfel der Entstehung	Port Fozzle	Gegen Jack beim Strip-Poker gewinnen
Fackel	Das weiße Haus	Gegenüber der Tür die rechte Fackel nehmen
Planke	Das weiße Haus	Von der Tür abreißen
Ei	Das weiße Haus	Im Keller
Schädel	Das weiße Haus	Mit gekochtem Ei auf Öffnung werfen, Schachspiel aufhebeln
Schriftrolle	Zellentrakt	Mit Jack durch das Gitter reden; mit Brieföffner Gitter öffnen
Schlüsselloch	Zellentrakt	Schriftrolle auf Tür anwenden
Zellenschlüssel	Zellentrakt	Poster von der Wand und Brieföffner auf Tür anwenden

Allgemeine Spieletips

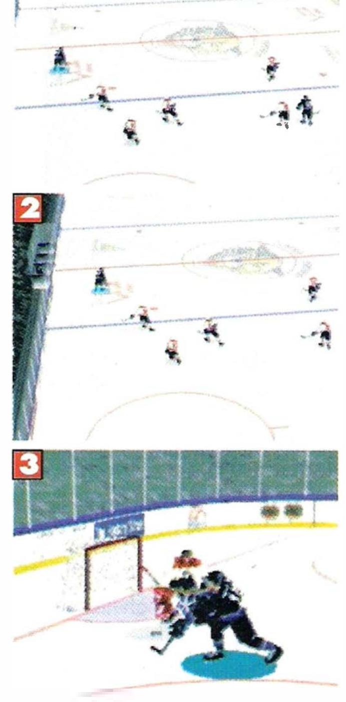
NHL 98

Unser Postbote bricht röchelnd zusammen: Zu keinem anderen Sportspiel erreichen uns mehr Anfragen als zu NHL 98 – eiskalt zieht der EA Sports-Kracher an der hauseigenen Konkurrenz vorbei. Grund genug, Sie mit noch mehr Tips und Taktiken zu versorgen.

Um es gleich vorweg zu sagen: Bei diesem Optionsmonster würde es den Rahmen deutlich sprengen, alle Aspekte des Spiels ausführlich darzustellen. Die nachfolgenden Tips wurden daher so gestaltet, daß Sie Newcomern der NHL-Reihe den Einstieg erleichtern, gleichzeitig aber auch alten Hasen neue Denkanstöße geben. Wir setzen allerdings voraus, daß Sie bereits wissen, was Eishockey ist, und sich in den Menüs des Spiels auskennen.

Neuheiten

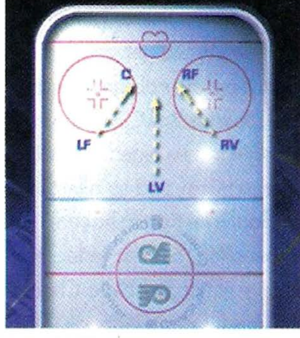
Noch nie gab es innerhalb eines Jahres so viele Programmänderungen bei NHL, die sich auch direkt auf die Spieltaktik auswirkten. Die stark verbesserten Torhüter und Abwehrspieler, die diesen Namen auch verdienen, erfordern andere Offensiv-Strategien, jedes Team bekam seinen eigenen Stil verpaßt, und durch das Taktikmenü können Sie Ihren Puckjägern erstmals detaillierte Anweisungen mit auf das Eis geben. Einsteiger mit 3Dfx-Karte sollten auf jeden Fall zunächst die beschleunigte Version spielen. Der Spielablauf ist hier deutlich langsamer als bei der normalen SVGA-Version, Pässe, Schüsse und das Checking lassen sich so viel einfacher üben. Profis werden über kurz oder lang zur rasanteren Version greifen. Der Schwierigkeitsgrad Profi entspricht bei NHL 98 in etwa dem Allstar-Modus des Vorgängers. Er ist demnach deutlich heftiger, was sich besonders beim Einstieg ins Programm in recht torarmen Spielen niederschlägt. Nicht verzweifeln, das ist völlig normal! Und weil das so ist, besteht die wichtigste spielerische Veränderung von NHL 98 in einem ganz entscheidenden Punkt: Mehr denn je entscheiden sich Spiele diesmal in der Offensive. Eben weil sowohl Verteidiger als auch Goalies extrem gestärkt wurden, müssen Sie sich mehr als früher ums Toreschießen kümmern, nicht ums Verhindern. Das mag profan klingen, aber nur, wenn Sie diesen Grundsatz beherzigen, werden Sie langfristig auch gegen stärkere Gegner bestehen können. Völlig neu und zunächst ungewohnt ist die 4 Button-Steuerung. Etwas Grundsätzliches vorweg: Vergessen Sie die Special Move-Taste! Die neuen Animationen sind zwar nett anzuschauen, führen aber so gut wie nie zum Torerfolg. Ihr ständiger Verbündeter bei fast jeder Aktion sollte allerdings die Beschleunigungs-Taste werden, die Sie nicht nur für schnelle Drehungen, sondern auch für harte Checks und das Konterspiel benötigen.



DER ALLEINGANG: **Nicht einfach, aber machbar: Laufen Sie auf die lange Ecke zu (1), bis Sie ca. zwei Meter vor dem Torwart sind. Dann drehen Sie in die entgegengesetzte Ecke ab (2) und schieben den Puck ins kurze Eck (3).**

Taktiken

Mit dem Coaching Menü gibt Ihnen EA Sports jetzt ein Intrumentarium an die Hand, mit dem Sie Ihr Lieblingsteam auf Ihre bevorzugte Spielweise trimmen können. Die realen Verhaltensmuster der Mannschaften wurden taktisch voreingestellt, was Sie sich unbedingt zunutze machen sollten. Verändern Sie zunächst also keine Einstellungen, sondern registrieren Sie genau, wie Ihr nächster Gegner antritt und welche Auswirkungen das auf die Laufwege hat. Wechseln Sie selbst beim Spieleinstieg möglichst oft Ihr Team, damit Sie ein Gefühl dafür bekommen, welche Taktik Ihnen liegt.



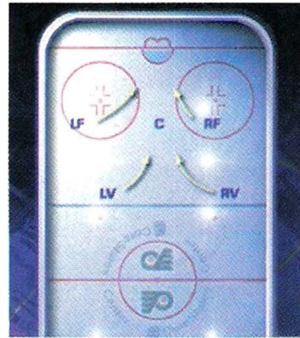
SCHIESSEN:
Paßspiel ....schlecht
Schußmöglichkeiten..........gut
Schwierigkeit ....einfach



KOMBINATION:
Paßspiel ....sehr gut
Schußmöglichkeiten..........mittel
Schwierigkeit ....mittel

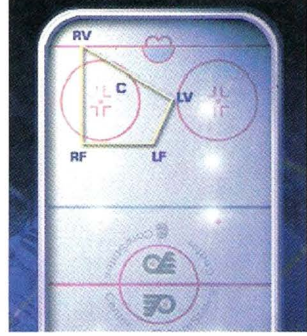


GEWICHTET:
Paßspiel..........gut
Schußmöglichkeiten ....wenige gute
Schwierigkeit ....schwierig



SCHIRM:
Paßspiel ....schlecht
Schußmöglichkeiten..........gut
Schwierigkeit ....mittel

N



BOX PLUS 1:
Verteidigungsgrad..................hoch
Kontermöglichkeit................selten
Schwierigkeit ....einfach



MANNDECKUNG:
Verteidigungsgrad..................hoch
Kontermöglichkeit ....mittel
Schwierigkeit ....einfach



ZONE:
Verteidigungsgrad ....schlecht
Kontermöglichkeit.....................gut
Schwierigkeit ....mittel



KOMBINATION:
Verteidigungsgrad................mittel
Kontermöglichkeit ....sehr gut
Schwierigkeit ....mittel

Angriffstaktik

Grundsätzlich sind offensive Spielsysteme, z. B. von Detroit, Colorado oder Anaheim praktiziert, defensiven Varianten (z. B. Florida, Los Angeles, Dallas) vorzuziehen. Je nach Spielertyp und -können bestätigen Ausnahmen aber auch hier die Regel. Beherrschen Sie die Steuerung bereits perfekt, entscheiden Sie sich im Angriff für die Optionen „Kombination" oder „Dreieck". Beide Varianten bieten besonders gute Möglichkeiten zum schnellen Paßspiel, Ihre Spieler gelangen dadurch häufiger in gute Schußpositionen. Weniger paßbegabte Zeitgenossen wählen die Einstellungen „Zug vors Tor" oder „Position", was häufiger die Chance zum Alleingang eröffnet. Wichtig in diesem Zusammenhang ist außerdem noch die Einstellung des „Drucks" über den Schieberegler des Taktik-Menüs. Hier können Sie bestimmen, wie aggressiv Ihre drei Stürmer beim Forechecking zu Werke gehen. Wenn Sie Ihr gewähltes Offensivsystem einigermaßen beherrschen, sollten Sie mit einem Druck von mindestens 60, höchstens aber 80 Prozent spielen, was häufiger zum Puck-Gewinn innerhalb des zweiten Drittels führt. Beim Power Play sollte sich Ihre Wahl der Einstellung ebenfalls nach Ihrer bevorzugten Spielweise richten. Paßkönigen bleibt erneut die „Kombination" vorbehalten, was ein klassisches Festsetzen im Angriffsdrittel erlaubt, aber einen kleinen Nachteil mit sich bringt: Ihr Center, oft der schußstärkste Spieler, treibt sich häufig auch hinter dem Tor herum. Eine sehr paßfreudige Variante ist ebenfalls noch „Gewichtet", bei der Ihre Recken häufiger die Laufwege kreuzen, was nicht selten für Verwirrung beim Gegner sorgt. Die Einstellungen „Schießen" und „Schirm" eignen sich für Spieler, die den schnellen Abschluß suchen und nicht lange herumfackeln, bieten aber bei weitem nicht soviel Spielpotential.



Der optimale Check erfolgt bereits in der neutralen Zone und bringt Sie noch dazu in Puckbesitz, um den Konter einzuleiten. Nutzen Sie die Beschleuniger-Taste, um an Ihren Gegner heranzufahren, auch wenn Sie dabei eine Strafzeit riskieren. Oben sehen Sie, wie's geht!

Verteidigungstaktik

Ihr Ziel sollte sein, Schüsse des Gegners auf Ihr Tor am besten erst gar nicht zuzulassen. Ihren beinharten Verteidigern flößen Sie daher mit dem „Druck"-Regler erstmal zwischen 80 und 100 Prozent Aggressivität ein, was sie zum einen oder anderen selbständigen Check veranlaßt. Verfügt das angreifende Team über einige herausragende Einzelkönner, können Sie denen vielfach mit der unliebsamen „Manndeckung" den Wind aus den Segeln nehmen. Bei „Kombination" verschiebt sich Ihre gesamte Mannschaft im eigenen Drittel immer in Richtung Puck, das verengt Räume, wodurch mehr Check-Möglichkeiten entstehen. Diesen Varianten ist daher vor allen anderen der Vorzug zu geben – und zwar auch deshalb, weil Ihre Außenstürmer ziemlich weit vorn agieren, was Sie zu schnellen Kontern nutzen können. Das extrem defensive „Box Plus"-System eignet sich höchstens als Mauertaktik kurz vor Spielschluß, die „Zone"-Aufstellung ist vielfach zu statisch und deckt die Räume nicht richtig zu. Ihr Unterzahl-System richtet sich dagegen nach der jeweiligen Spielsituation. Lauern Sie auf ein Unterzahl-Tor, empfiehlt sich die „Weite Box", die allerdings eine gefährliche Formation ist, da beide Stürmer sehr offensiv agieren. Besser ist hier die „Diamant"-Variante, weil Sie immer einen Verteidiger vor dem eigenen Tor postiert haben, der eventuelle Abpraller abfangen kann. Durchaus empfehlenswert ist auch die „passive Box". Hier postiert sich Ihr Verteidigungsquartett abwartend vor dem eigenen Gehäuse und läßt den Gegner anrennen. Fernschüsse sind so allerdings möglich, Sie sollten also einen starken Goalie im Kasten haben. Nur Profis sei hier die „Kombination" vorbehalten, bei der jeder Ihrer Spieler sehr viel in Bewegung ist. Das eröffnet zwar die Chance zum Puckbesitz, erlaubt aber auch Lücken für den Gegner.

Die Offensive

Besonders durch die verbesserten Torhüter ist es bei NHL 98 schwieriger als je zuvor, Tore zu erzielen. Die Goalies verkürzen in der

Regel geschickt den Winkel, und nicht selten kommen Sie auf Parade-Quoten jenseits der 90%-Marke. Besonders Star-Keeper wie Colorados Patrick Roy, Anaheims Guy Hebert, Jeff Hackett oder Martin Brodeur können unerfahrene Spieler schier zur Verzweiflung treiben. Doch es gibt auch schwächere Keeper, beginnen Sie daher Ihre Bemühungen gegen Teams mit „Fliegenfängern" wie Tom Barrasso (Pittsburgh), Bill Ranford (Washington) oder Damian Rhodes (Ottawa). Diese Goalies sind zwar immer noch gut, lassen aber weit häufiger Pucks abtropfen als ihre Kollegen. Schießen Sie grundsätzlich auf der Stockhandseite hoch und auf der Fanghandseite flach. Und eine weitere Goldene Regel hat noch immer Gültigkeit: In aller Regel verspricht ein Schuß in die kurze Ecke mehr Erfolg!

Alleingänge

Oh ja, sie funktionieren immer noch, die Alleingänge. Allerdings sind sie weitaus schwieriger geworden und längst nicht mehr so erfolgversprechend wie noch bei NHL 97. Das Grundprinzip ist aber geblieben: Wenn Sie es geschafft haben, die gegnerischen Verteidiger abzuschütteln, fahren Sie auf die lange Ecke des Tores zu. Ungefähr zwei bis drei (Simulations-) Meter vor dem Kasten drehen Sie scharf in Richtung eigenes Tor und kurze Ecke ab und schieben den Puck am verdutzten Goalie vorbei. Hier hilft nur üben, üben, üben, außerdem sollten für den Erfolg ein paar zusätzliche Bedingungen erfüllt sein:

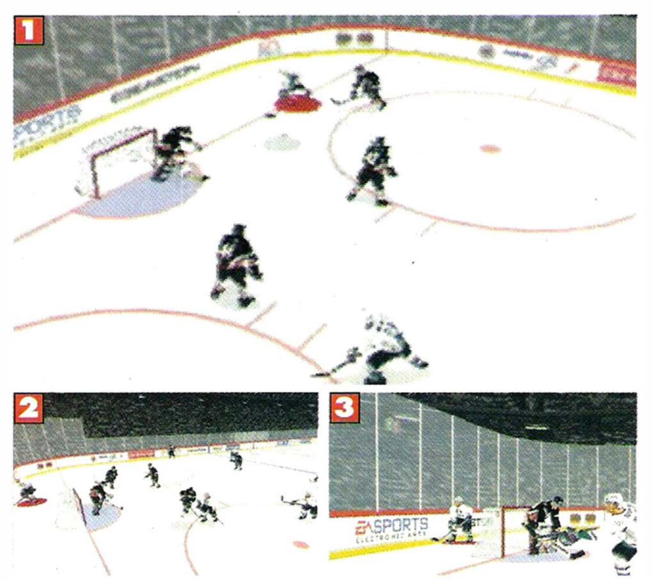
- Probieren Sie Alleingänge nur mit Spitzenspielern.
- Das Timing muß bis auf die Zehntelsekunde stimmen.
- Auf der Stockhandseite ist die Erfolgsquote größer.
- Je besser der gegnerische Goalie, desto geringer Ihre Chancen.

Erfolgsquote: ca. 10%

One-Timer

One-Timer, also Direktabnahmen, sind bei NHL 98 besonders einfach auszuführen und der mit Abstand häufigste Grund für einen Torerfolg. Ein erfolgversprechender Angriff wird in der Regel über die Außenpositionen vorbereitet, wo ein Spieler den Puck entlang der Bande führt. Der richtige Zeitpunkt des Querpasses in den freien Raum ist Übungssache, der abnehmende Spieler sollte auf jeden Fall in die dem Paßgeber gegenüberliegende Torecke schießen, um den Goalie auf dem falschen Fuß zu erwischen. Häufig lohnt es sich auch, mit dem Paß zu warten, wenn kein Mitspieler so schnell folgen konnte, die zusätzliche Zeit kann z. B. für das Umkurven des Tores genutzt werden, um den tödlichen Paß aus dem Rücken der Abwehr zu spielen.

Erfolgsquote: ca. 25%



Die einfachste Form des One-Timers: Ihr Außenstürmer fährt an der Bande entlang und paßt den Puck kurz vor der roten Linie nach innen (1). Wenn das Timing stimmt, saust der Puck direkt zwischen Goalie und Verteidiger vorbei (2), und Sie schieben in die kurze Ecke ein (3).

Weitschüsse

Distanzgeschosse lohnen sich, besonders wenn sie von der Bande kurz nach der Einfahrt ins Angriffsdrittel auf die kurze Torecke abgefeuert werden. Wenn es bei NHL 98 eine Art „Hotspot" gibt, dann findet er sich hier. Ansonsten sind Weitschüsse nur dann sinnvoll, wenn dem gegnerischen Torhüter für einen Moment durch andere Spieler die Sicht genommen ist. Auch hier gilt es natürlich, die oben erwähnten Schußrichtungen möglichst einzuhalten.

Erfolgsquote: ca. 15-25%

Rebounds

Befindet sich einer Ihrer Spieler in unmittelbarer Nähe vor dem Tor, feuern Sie unbedingt einen Schuß ab. Mit etwas Glück fällt Ihrem Mann ein Abpraller direkt vor die Füße. Das führt dann häufig zum Torerfolg, da die Goalies zwischen 0,5 und 1,5 Sekunden benötigen, um wieder vollends Herr der Lage zu sein.

Erfolgsquote: ca. 40%



PASSIVE BOX:
Verteidigungsgrad..................hoch
Kontermöglichkeit................selten
Schwierigkeit ....einfach



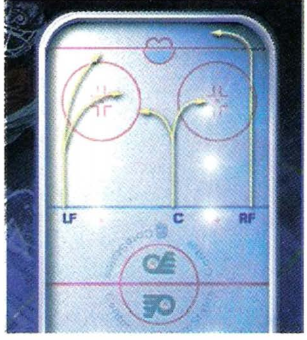
KOMBINATION:
Verteidigungsgrad................mittel
Kontermöglichkeit....................gut
Schwierigkeit ....schwierig



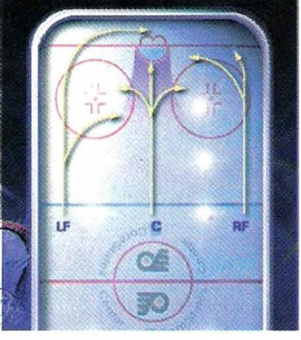
DIAMANT:
Verteidigungsgrad..................hoch
Kontermöglichkeit.....................gut
Schwierigkeit ....mittel



WEITE BOX:
Verteidigungsgrad ....schlecht
Kontermöglichkeit ....sehr gut
Schwierigkeit ....schwierig



POSITION:
Paßspiel..............................mittel
Schußmöglichkeiten..............mittel
Schwierigkeit ....mittel



KOMBINATION:
Paßspiel ....sehr gut
Schußmöglichkeiten..................gut
Schwierigkeit ....einfach



DREIECK:
Paßspiel..................................gut
Schußmöglichkeiten ....wenige gute
Schwierigkeit ....schwierig



ZUG VORS TOR:
Paßspiel..............................mittel
Schußmöglichkeiten..............mittel
Schwierigkeit ....schwierig

Konter

Die Belohnung für ein erfolgreiches Defensiv- und Paßspiel ist der Konter, der in der Regel über die Außenpositionen vorgetragen wird. Haben Sie die gesamte Verteidigung abgehängt, versuchen Sie, einen Alleingang abzuschließen. Gelingt das nicht, versuchen Sie, den Paß zu einem One-Timer zu spielen, notfalls kurven Sie etwas herum, bis sich eine Anspielmöglichkeit bietet. Für die Wahl Ihres Spielzuges haben Sie kaum mehr als zwei Sekunden Zeit.
Erfolgsquote: ca. 30%

Freies Tor

Führen Sie gegen den Computer kurz vor Spielende mit maximal zwei Toren Differenz, nimmt dieser seinen Torhüter heraus, wenn der Computergegner in Puckbesitz ist. Sollten Sie die Scheibe erobern, schießen Sie sofort, egal aus welcher Position.
Erfolgsquote: ca. 90%

Die Defensive

Mit der richtigen Taktik brauchen Sie in der Verteidigung gar nicht mehr so viel zu tun: Die meiste Arbeit verrichtet Ihr Goalie, gut eingestellte, nicht zu offensive Verteidiger erledigen in der Regel den Rest. Bedenken Sie aber, daß eine erfolgreiche Torverteidigung normalerweise mit Puckbesitz endet und daher sofort Ihren nächsten Angriff einleitet.

Die Qual der Wahl

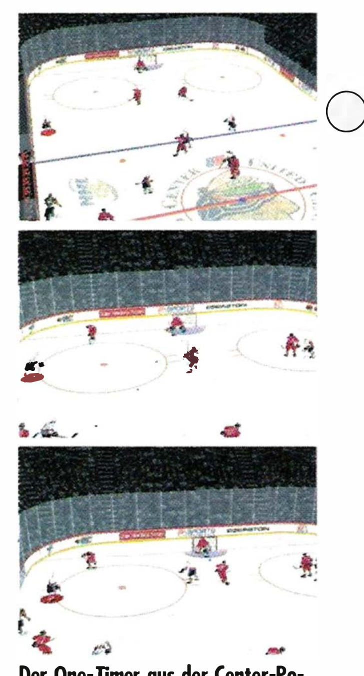
Spielen Sie ohne Reihenwechsel, stellt sich schnell die Frage nach dem richtigen Verteidigerpaar. Schauen Sie sich Ihre Mannen doch einfach in der Spielerstatistik an und entscheiden Sie dann je nach bevorzugtem Spielsystem. Schalten sich Ihre „Bollwerke" nicht so häufig in die Offensive ein, können Sie auf die Eigenschaften „Genauigkeit", „Umgang mit dem Schläger" und „Schußkraft" getrost verzichten. Verteidiger müssen besonders groß und möglichst schwer sein sowie gut checken können. Für die Einleitung von Gegenangriffen wäre noch etwas Paßvermögen wünschenswert.

Die Grundaufstellung

Je nach taktischer Einstellung beginnen zwei bis drei Ihrer Stürmer spätestens in der neutralen Zone mit dem Forechecking. Neben der normalen Schußtaste, in der Verteidigung für das Checken zuständig, sollten Sie auch häufig den harten Check via Beschleunigungstaste anwenden. Gelingt dieser, ist zumindest einer Ihrer Gegner zunächst einmal für einige Sekunden aus dem Verkehr gezogen. Ist der Gegner trotz des Forecheckings in Ihr Drittel eingedrungen, sollten Sie möglichst schnell dafür Sorge tragen, daß die Außenstürmer nicht zum Schuß kommen, da die Erfolgsquote nicht zu unterschätzen ist. Gelingt das, muß Ihre nächste Sorge der Abdeckung eventueller Paßempfänger gelten. Dazu stellen Sie einfach die Paßwege zu und warten ab. Sollten all diese Maßnahmen den Schuß nicht verhindern können, müssen Sie sich auf jeden Fall einen eventuellen Abpraller sichern und diesen möglichst schnell vom Tor wegspielen. Bei NHL 98 laufen Sie übrigens nicht mehr Gefahr, sich den Puck mit einem allzu stürmischen Feldspieler ins eigene Netz zu fahren. Und: Versperren Sie niemals Ihrem Goalie die Sicht oder behindern ihn gar durch einen Kurzurlaub im Torraum.

Der Torwart

In der Regel verrichtet der computergesteuerte Tormann glänzende Arbeit. Sollten Sie dennoch die manuelle Steuerung bevorzugen, kopieren Sie einfach die Arbeit dieser Rechner-Helden. Hat Ihr Goalie einen Puck sicher in der Fanghand, können Sie diesen schnell wieder herausspielen, um den Gegenangriff einzuleiten. Aber Achtung: Durch unvorsichtige Abspiele kassieren unerfahrene Spieler die meisten Tore. Fahren Sie vor einem Zuspiel mit Ihrem Goalie zunächst unbedingt wieder vor das eigene Gehäuse, so ist es wenigstens gedeckt, falls es zu einem Fehlpaß kommt. Dieses Verhalten sei besonders angeraten, wenn Ihr Tormann soeben einen unerlaubten Weitschuß des Gegners hinter dem Kasten zunichte gemacht hat. Und noch etwas: Bei falscher Steuerungsrichtung im Moment der Puckabgabe ist ein Torhüter durchaus in der Lage, sich die Gummischeibe ins eigene Netz zu schmeißen!



Der One-Timer aus der Center-Position: schwierig, weil der Goalie nicht in der kurzen Ecke gebunden wird. Zielen Sie dennoch in die lange Ecke und hoch.

Wing Commander
Prophecy

Während des Raumfluges können Sie diese Codes eingeben:

Goodtarget Verändert den Targeting-Modus, so daß alle Gegner (und Freunde) gleichzeitig angewählt werden.

dznomite Zeigt den Debug-Code an.

moretunes Aktiviert einen „Radio"-Modus mit folgenden Funktionen:

Pos1	Cobalt 60-Musik
Ende	Orchestrale Musik
Bild oben	Vorheriger Track
Bild unten	Nächster Track

Um im Flugsimulator auch mit den Alienschiffen fliegen zu können, geben Sie folgenden Cheatcode während der Missionsauswahl im Simulatormenü ein: **Alswantsmoreships**

Mit der Z-Taste schalten Sie von den Konföderationsschiffen auf die Alienraumer um.

Michael Rzympowski

NBA Live 98

Im Hauptmenü des Spiels auf „Aufstellungen" und dann auf „Team Erstellen" klicken. Dann in die beiden Felder „Eigenes" und „Team" einen dieser Namen eintippen:

FELD „EIGENS"	FELD „TEAM"
EA	Europals
Hitmen	AllSorts
Hitmen	Coders
Hitmen	Earplugs
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels
QA	Campers
QA	DBuggers
QA	Testtubes
TNT	Blasters

Nach der Bestätigung mit Return wird eine Dialogbox eingeblendet, mit der die Aktivierung des Cheats bestätigt wird.

Jens Schafers

Frogger

Die Cheats werden folgendermaßen aktiviert: Im Spiel „ESC" drücken (Spiel pausieren) und dann folgendes eintippen:

NO MORE ROAD SPLATS
Unendlich viele Leben

SHOW ME MORE ZONES PLEASE
Alle Zonen können gespielt werden

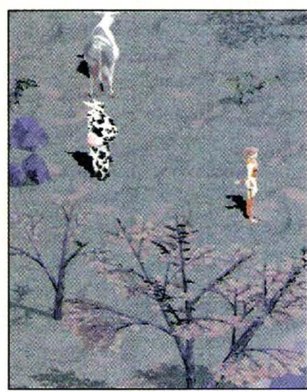
WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME
Alle Levels können gespielt werden

Achten Sie beim Eingeben der Codes auf die Großschreibung. Bei einem Leerzeichen muß die Shift-Taste losgelassen werden.

Jens Schafers

Diablo: Hellfire





Im Verzeichnis \Sierra\Hellfire erstellt man eine neue Textdatei mit dem Namen „command.txt". In diese Datei schreiben Sie dann folgende Zeile: „theoquest; bardtest;multitest" ohne Anführungszeichen (als Gag können Sie auch „cowquest" hinzufügen und beim Farmer vorbeischauen). Wenn man dann *Hellfire* startet, kann man Multiplayerspiele in lokalen Netzen starten und hat einen weiteren Charakter zur Auswahl.

Jens Kukawka

Mit der folgenden Methode ist es möglich, die Ladung von Zauberstäben unendlich oft zu benutzen. Dazu speichern Sie zunächst den Stabspruch (orangefarbenes Symbol) auf einer beliebigen Funktionstaste. Anschließend legen Sie die zum Charakter gehörende Fertigkeit (goldenes Symbol) auf einer anderen Funktionstaste ab. Jetzt lösen Sie den Stabspruch wie gewohnt aus, wechseln sofort auf die Fertigkeit und aktivieren diese, bevor der Spruch beendet ist.

Tobias Brohl

In der Demon Crypt stößt man auf mehr oder weniger zahlreiche Lichs, die ziemlich schwer zu bekämpfen sind, da sie immerzu fliehen. Mit einem Golem läßt sich dieses Problem leicht bekämpfen, da sich die Lichs nicht gegen den Golem wehren und auch nicht vor ihm flüchten.

Kai Mathias Tobie

So funktioniert die wundersame Goldvermehrung: Zuerst legt man sich einige Haufen mit nur einem Goldstück an. Diese legt man in der Stadt auf den Boden. Als nächstes füllt man sein ganzes Inventar mit beliebigen Sachen, wobei mindestens ein komplett voller Goldhaufen übrigbleiben muß. Wichtig ist, daß man kein einziges freies Feld mehr übrig hat. Jetzt legt man den vollen Goldhaufen auf den Boden und nimmt ein einzelnes Goldstück auf. Wenn man jetzt versucht, den vollen Haufen aufzunehmen, wird der Haufen mit dem einzelnen Goldstück aufgefüllt und der aufgenommene Haufen trotzdem wieder komplett auf den Boden geworfen.

Tim Müro

Age of Empires

Die neuen Cheat-Codes sind da! Zum Eintippen muß man zuerst mit Enter ein Chatfenster öffnen. Dann gibt man den Code ein und schließt mit Enter ab.

Big Bertha	Großes Katapult
Jack be Nimble	Katapult wirft mit Superman und Kühen
E=mc2 Trooper	Kämpfer mit Raketen
Bigdaddy	Auto mit Bazooka
Hoyohoyo	Priester sind auf der höchsten Entwicklungsstufe und haben 600 Energie
Flying Dutchman	Fliegender Holländer (Schiff)

Tobias Merk

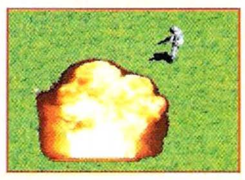
Die Türme kann man ohne Ballista oder Katapulte am einfachsten zerstören, wenn man mit einer Kavallerie angreift, diese dann aus dem Bereich des Turmes zurückzieht und dann mit einer anderen Kavallerie attackiert. Der Turm versucht die erste Kavallerie anzugreifen, die aber außerhalb der Reichweite ist, und die zweite Kavallerie kann den Turm zerstören. Man darf aber nicht mit einer anderen Truppenart angreifen.

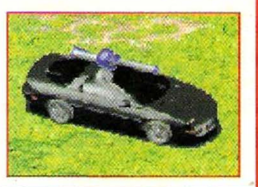
Gotthard Weiss

Die 50-Einheiten-pro-Volk-Beschränkung läßt sich mit einem kleinen Trick zumindest etwas nach oben setzen. Errichten Sie zunächst einige Baracken, Werften, Paläste usw., so daß Sie mehrere Einheiten auf einmal bauen können. Dann bauen Sie genau bis zur 49. Einheit und beginnen dann eine lange dauernde Konstruktion. Jede Einheit, die Sie jetzt in den anderen Gebäuden bauen und die vor der lang andauernden Konstruktion in Auftrag gegeben wird, übersteigt das 50er Limit.

Feras Toma







Blade Runner

Ergänzend zur Komplettlösung in PC Games 2/98 hier einige zusätzliche Alternativen:

Runciters Tierhandlung
Direkt rechts neben McCoy kann man noch eine leere Patronenhülse finden. Nach einer Analyse durchs Labor ergeben sich so frühere Ergebnisse und ein weiterer Lösungsweg.

Verhör von Grigorian (Polizeirevier/Arrestzelle)
McCoy sollte dort einen groben Verhörton anschlagen.

Animoid-Allee (Waffennarr)
Wenn man von diesem Zeitgenossen wirklich die Änderung der KIA durchgeführt haben will, spricht man zuerst mit dem Schlangenhändler und stellt dann vor dem Voight-Kampff-Test McCoy wieder auf „Grob" ein, da sonst nur der Test durchgeführt wird.

Hysteria Hall (nur wenn man Sympathisant ist)
Wenn man Lucy antrifft, sollte man sich mit ihr höflich unterhalten (besondere Auswirkung nur dann, wenn Zuben nicht aus dem Verkehr gezogen wurde). Dann trifft man Lucy später in der Kanalisation wieder, wo sie sich freiwillig einem Voight-Kampff-test unterziehen will.

Das Kanalsystem
Die Ratte muß man nicht nahe an sich ranlassen; sie kann auch in der Mitte des Brettes getötet werden. Man sollte anschließend zurück in den anderen Raum gehen und dann wieder zurück zum Brettersteg, den man nun gefahrlos passieren kann.

Endsequenzen
Hier die Schlüsselsituationen, die erfüllt werden müssen, um bestimmte Endsequenzen zu sehen:

1. Lucy & McCoy
- Koch Zuben darf nicht gekillt werden.
- Späteres Treffen in der Hysteria Hall sollte höflich sein.
- Nach Anruf von Lucy diese später beim Gebrauchtwagenhändler treffen.

2. Dektora & McCoy
- Der Koch Zuben sollte diesmal nicht überleben.
- Dektora sollte man später entkommen lassen.
- Nach Anruf von Dektora beim Gebrauchtwagenhändler treffen.

Bei beiden Lösungswegen besteht die Alternative, sich doch zum Mondbus zu begeben. In diesem Fall stehen wieder 2 verschiedene Sequenzen zur Auswahl:

3. Abflug mit dem Mondbus
- Steel töten, Brennstäbe und DNA-Material übergeben.

4. Blade Runner
- Steel und danach alle anderen töten.

5. Einzelgänger
- Man läßt Steel Lucy oder Dektora töten.
- Steel töten und allein flüchten.

6. Steel & McCoy
- Alle Replikanten aus dem Verkehr ziehen.
- Später vor Sadiks Falle warnen.
- Hündin Meggie aus großer Entfernung Hundeknochen zuwerfen.

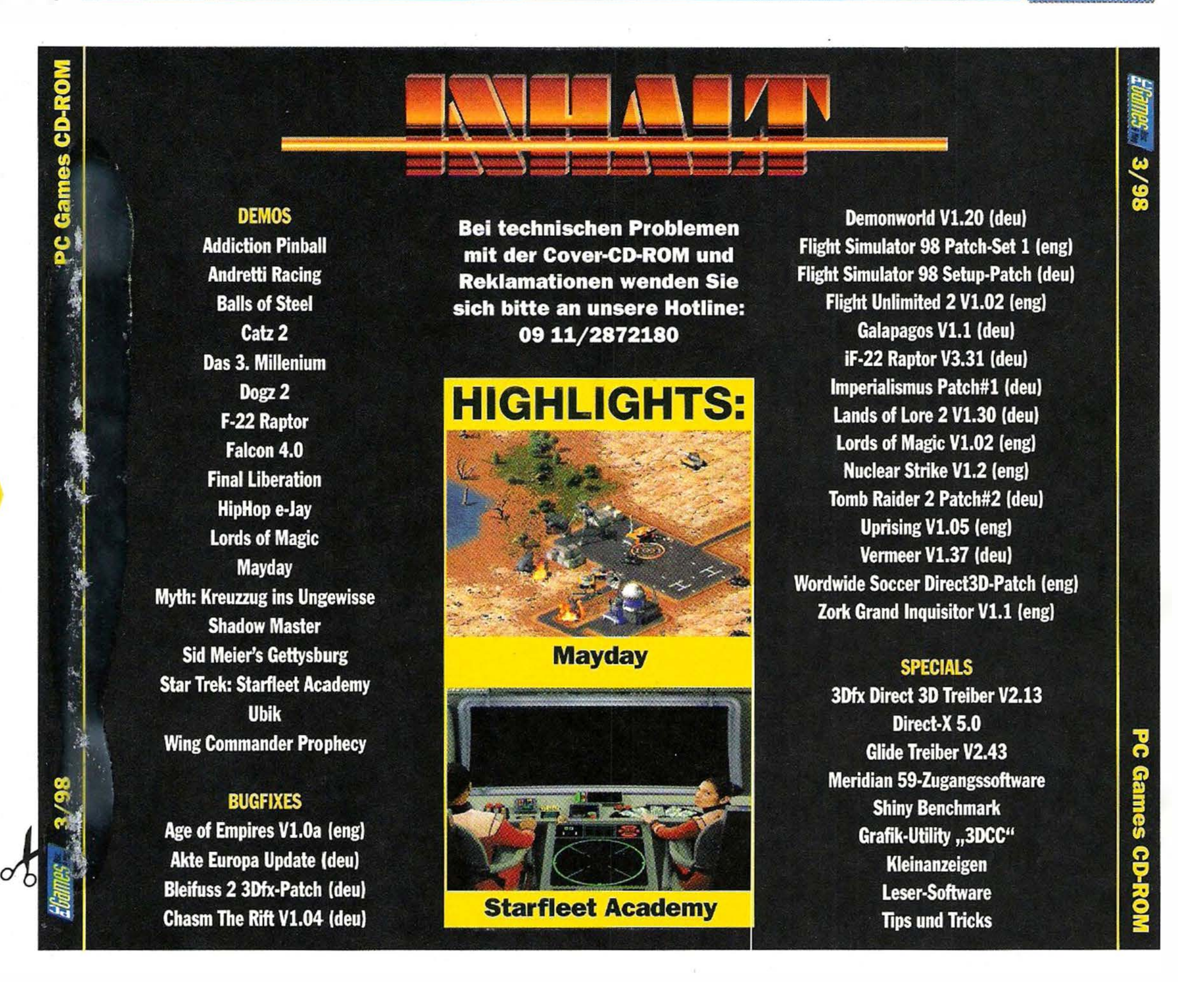
7. McCoy ohne Steel
- Alle Replikanten aus dem Verkehr ziehen.
- Später nicht vor Sadiks Falle warnen.
- Hündin Meggie aus großer Entfernung Hundeknochen zuwerfen.

Jens Giese

Auf der Videodisk aus Runciters Tierladen findet man auf dem Foto noch eine Patronenhülse, und zwar dort, wo sich Lucy hinter dem Käfig befindet. Die Hülse liegt vor dem Käfig des weißen Tigers auf dem Boden und sollte im Labor untersucht werden.

Alexander Blumenstein

DEMO-CD-ROM
(PC Games für DM 9,90)


PC Games CD-ROM

INHALT

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

DEMOS
Addiction Pinball
Andretti Racing
Balls of Steel
Catz 2
Das 3. Millenium
Dogz 2
F-22 Raptor
Falcon 4.0
Final Liberation
HipHop e-Jay
Lords of Magic
Mayday
Myth: Kreuzzug ins Ungewisse
Shadow Master
Sid Meier's Gettysburg
Star Trek: Starfleet Academy
Ubik
Wing Commander Prophecy

BUGFIXES
Age of Empires V1.0a (eng)
Akte Europa Update (deu)
Bleifuss 2 3Dfx-Patch (deu)
Chasm The Rift V1.04 (deu)
Demonworld V1.20 (deu)
Flight Simulator 98 Patch-Set 1 (eng)
Flight Simulator 98 Setup-Patch (deu)
Flight Unlimited 2 V1.02 (eng)
Galapagos V1.1 (deu)
iF-22 Raptor V3.31 (deu)
Imperialismus Patch#1 (deu)
Lands of Lore 2 V1.30 (deu)
Lords of Magic V1.02 (eng)
Nuclear Strike V1.2 (eng)
Tomb Raider 2 Patch#2 (deu)
Uprising V1.05 (eng)
Vermeer V1.37 (deu)
Wordwide Soccer Direct3D-Patch (eng)
Zork Grand Inquisitor V1.1 (eng)

HIGHLIGHTS:
Mayday
Starfleet Academy

SPECIALS
3Dfx Direct 3D Treiber V2.13
Direct-X 5.0
Glide Treiber V2.43
Meridian 59-Zugangssoftware
Shiny Benchmark
Grafik-Utility „3DCC"
Kleinanzeigen
Leser-Software
Tips und Tricks

PC Games 3/98
PC Games CD-ROM

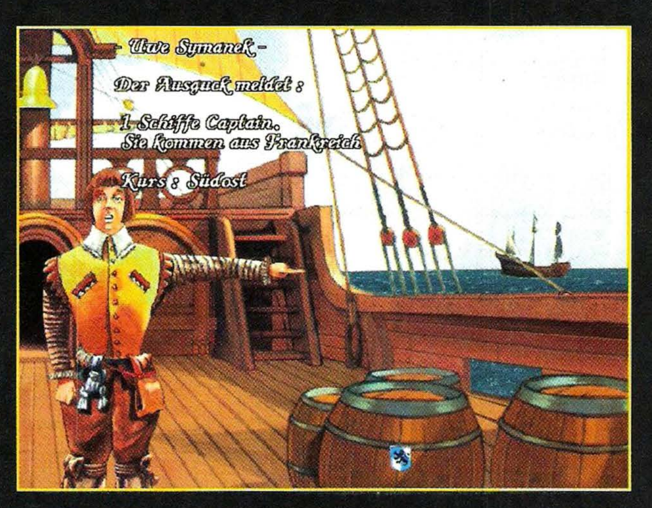
VOLLVERSION
(PC Games Plus für DM 19,80)

ELISABETH I. – VOLLVERSION

ELISABETH I.

Europa im Jahre 1558. Das Habsburger Reich ist in Deutschland und Spanien aufgeteilt. Frankreich und Spanien liegen im Krieg miteinander. Die Schätze Amerikas werden nach Europa verschifft, in England stirbt Maria I., Bloody Mary, die Katholische. Elisabeth, Tochter Heinrichs VIII., wird Königin von England. Das elisabethanische Zeitalter beginnt.

Sie besitzen ein Schiff und buhlen um die Unterstützung der Königin. Gewinnen Sie Einfluß in den wichtigsten europäischen Hafenstädten. Diplomatie, geschicktes politisches Taktieren und Heldenmut sind äußerst gefragt, denn die Ziele Ihrer Majestät sollten Sie nie aus den Augen verlieren. Auf keinen Fall darf es den Spaniern gelingen, ihren Herrschaftsanspruch durchzusetzen. Ihr Ziel ist es, erster Berater der Königin zu werden, bevor die Simulation 1588 mit dem Kampf gegen die spanische Armada endet.



Auch als Pirat oder Freibeuter kann man sein Glück versuchen. Mit etwas Geschick erhält man dabei sogar den Schutz der Königin.

PC Games 3/98
ELISABETH I. – VOLLVERSION



Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Bei PC GAMES finden Sie die Kleinanzeigen auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❒ in bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Name, Vorname

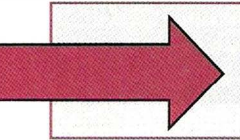
Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in



SIE KÖNNEN UNS AUCH EINE KOPIE EINES COUPONS SCHICKEN, WENN SIE DIESE SEITE NICHT ZERSCHNEIDEN MÖCHTEN.

Garantie

Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme auftauchen, welcher Art auch immer, so bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon zusammen mit der entsprechenden CD-ROM an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

PC GAMES PLUS 3/98:

Elisabeth I.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

PC GAMES PLUS 3/98:

Demo-CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❒ **Cheatprogramm** ❒ **Spiel**
❒ **Level**

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Ein Blick aus unseren Büroräumen zeigt es immer wieder mit erschreckender Deutlichkeit – die Parkplätze werden knapp! Die Konkurrenten um einen wertvollen Parkplatz lassen sich in drei Gruppen unterteilen. Da wären einmal die Kunstparker. Sie machen sich immer wieder um die Auflockerung langweiliger, geometrischer Ordnung verdient, indem sie halbquer zwei Parkplätze belegen. Der Schauparker fährt am liebsten bis zu seinem Schreibtisch oder parkt in zweiter Reihe, damit alle fünf Minuten jemand kommt und fragt, wem denn dieser sauteure BMW gehört. Mich selbst zähle ich zu der Kategorie der Kampfparker. Sie nutzen sehr gerne Freiräume wie Bürgersteige oder Einfahrten. Oft schlagen sie sich mit ihrem Auto auch ins Unterholz von Grünanlagen, die bisher parktechnisch unerschlossen waren. Warum ich das alles schreibe? Weil die Parkplätze in der Nähe unseres Büros wirklich Seltenheitswert haben und mir, trotz heftigen Nachdenkens, wieder mal kein richtiges Vorwort eingefallen ist.

Rainer Rosshirt

FRAUEN-FRAGEN

Sehr geehrter Herr Rosshirt, dies ist ein verzweifelter Hilferuf der Lebensgefährtin eines Computersüchtigen. Es begann alles ganz harmlos mit der Einsteigerdroge „Game Boy". Doch dabei blieb es natürlich nicht. Irgendwann mußte natürlich ein Computer angeschafft werden, angeblich, um damit zu „arbeiten", also Papierkram erledigen usw. In meiner damaligen Naivität und Unwissenheit ob der Gefahren eines solchen Gerätes schenkte ich ihm auch noch einen Drucker, welcher allerdings die meiste Zeit des Jahres (ca. 364 Tage im Jahr) unbenutzt bleibt, da man ihn für Spiele nicht braucht. Als ich die Abhängigkeit meines Freundes bemerkte, war es schon zu spät. Er war dem PC schon hörig. Heute verbringt er mehr Zeit mit Lara Croft als mit mir. Glauben Sie nicht, ich hätte etwas unversucht gelassen, um ihn von seiner Sucht abzubringen. Auch Diskussionen und hysterische Anfälle brachten nichts, da ihn der PC schon so in seinen Bann zieht, daß er seine Umwelt nicht mehr registriert. Daß ich mich verführerisch auf seinem Schreibtisch räkelte, bemerkte er auch nur, weil ich mich versehentlich und leidenschaftlich auf seiner Tastatur abstützte, wodurch dann das Spiel hängenblieb (oder so). Nun meine Frage: Wie bringe ich dieses Biest (den PC) zur Strecke, ohne daß es nach Mord aussieht? Ein gezielter Axtschlag wäre zu auffällig, oder? Könnte man nicht Salzsäure in die Tastatur träufeln? Für brauchbare Tips wäre ich dankbar. Vielleicht können Sie mir auch Kontaktadressen von Selbsthilfegruppen für Computerwitwen zusenden?

Hoffnungsvoll verbleibend: A. L.

PS: Ich hoffe, Ihre PC-gewohnten Augen sind meiner Handschrift gewachsen.

Was dem einen sein Ulmer Monster, ist dem anderen sein Kölner Gnom. Ich will damit andeuten, daß es eben immer wieder zu Konflikten der verschiedenen Interessen kommen kann. Obwohl ich mich nicht als



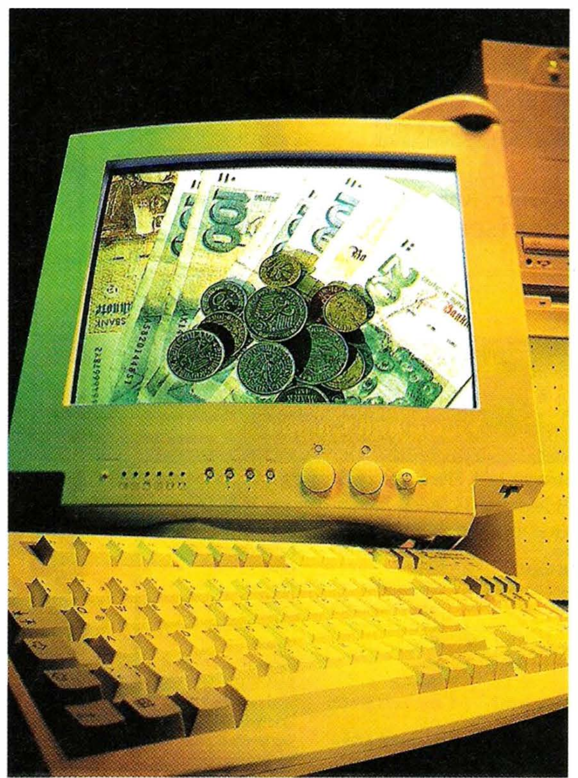


unrasierter Ableger von Erika Berger sehe, will ich dennoch kurz auf Ihren Brief eingehen. Offenbar scheint Ihr Partner mehr den Adrenalinschüben diverser Spiele gewogen zu sein als den hormonellen. Zu Gewaltmitteln Zuflucht zu nehmen, wird hier garantiert nicht den gewünschten Erfolg bringen, da Ihr Freund sonst seinen geliebten Blechkumpel in der Rolle eines Märtyrers sehen wird. Zudem kann es sich geradezu ruinös auf das Haushaltsgeld-Budget auswirken, da garantiert Ersatz angeschafft wird (für den PC – nicht für Sie.... hoffe ich zumindest). PC Games – das Magazin für alle Lebenslagen hat aber auch für Sie einen Rat. Kaufen Sie sich selbst einen Rechenknecht und sorgen Sie für einen Internet-Zugang. Ihr Ma... äh... Partner wird natürlich nicht hinten anstehen wollen und sich ebenfalls ins Web begeben. Und genau das ist der Lösungsweg! Auf unserer Homepage (www.pcgames.de) finden Sie einen wunderbaren Chat – und schon können Sie sich wieder mit Ihrem Partner unterhalten. Per e-Mail können Sie ihm nun auch gelegentlich ein Bild schicken, damit er Sie in Erinnerung behält. Sollte er sich nicht darauf einlassen, kann ich Ihnen nur noch raten, zukünftig in der Auswahl Ihrer Partner sorgfältiger zu sein. Bewerbungsunterlagen werden weitergeleitet. Die nun üblicherweise folgenden Beschimpfungen meiner Person bitte an die übliche Adresse.

PREISFRAGE

Hi Rainer!
Ich möchte mich einmal über die Preise von PCs beschweren. Sie sind zu hoch! Ein guter PC kostet doppelt so viel wie ein Fernseher! Und das ist noch nicht alles. Einen Fernseher kann man mindestens 6 bis 7 Jahre lang gebrauchen, aber ein PC, der 3 oder 4 Jahre alt ist, ist eine Antiquität. Ein PC ohne Programme ist auch nicht viel wert. Obwohl zu den meisten PCs Windows 95 schon dazugehört, sollte man aber wenigstens MS-Office 97 kaufen. Wissen Sie, wieviel das kostet? Ich will nun nicht sagen, man sollte den Fortschritt der PCs stoppen – ich will nur sagen, daß die Preise zu hoch sind.

Bye: Maniac



Die Preise für einen PC sind zu hoch? Im Verhältnis wozu? Zu einem Fernseher? Hier werden Äpfel mit Birnen verglichen. Ein Auto ist noch teurer, und man kann noch nicht einmal einen Joystick daran anschließen. Mein schlohweißes Haar erlaubt es mir, die Weisheit des Alters abzulassen. Mein zweiter Computer war ein C64, für den ich (incl. Bandlaufwerk!) DM 999,- abbluten mußte. Ein Diskettenlaufwerk trieb mich dem Ruin noch einmal um die selbe Summe näher. Von einer 20 MB-Festplatte durfte ich damals nur träumen. Für das Geld bekommt man heute einen Pentium mit allem Drum und auch Dran. Mein dritter Rechner, ein Schneider mit zwei 5,25"-Laufwerken (natürlich wieder ohne Platte), Grünmonitor und einem gewaltigen MB (ja, einem einzelnen) Speicher kostete die Unsumme von DM 2.199,-. Fazit: Die Preise blieben nahezu gleich, während sich die Leistung in Bereiche verabschiedete, die damals nur Großrechnern vorbehalten war. Und wer es heute preiswerter haben möchte und nur spielen will, kann ja auf die Konsolen zurückgreifen.

PREISFRAGE II

Lieber Herr Rosshirt!
Ich (32 Jahre) bin leidenschaftlicher Simulationsfreak,

weshalb ich ständig meinen PC aufrüsten muß, um mit den Neuerscheinungen der Softwareindustrie einigermaßen mithalten zu können. Ich kann mir sehr gut vorstellen, daß es nicht wenige PC-Spieler gibt (mehrheitlich sind dies wohl Schüler und Auszubildende), die nicht das nötige „Kleingeld" für solche ständigen Aufrüstungen haben. Somit ist es doch nur verständlich, wenn sich einige Jugendliche hilfesuchend an Sie wenden und ihrem Unmut über die teils horrenden Hardwareanforderungen Luft machen. Obwohl ich mit Ihren Antworten zu diesem immer wieder aktuellen Thema zu 99,9% übereinstimme, vermisse ich leider ein gewisses Feingefühl bzw. einen Lösungsansatz für diesen Personenkreis. Themawechsel! In Ihrem Vorwort (ich glaube, es war in der 12/97) kritisierten Sie den übertriebenen Personenkult um die Polygonfigur Lara Croft. Witzigerweise fand ich in der selben Ausgabe gleich ein Stück von einem Poster, welches das Unterteil dieser wunderschönen Polygon-Puppe ziert. Da dies ein gewisser Widerspruch zum Verlag bzw. zur Redaktion zu sein scheint, läßt das für mich den Schluß zu: Herr Rosshirt, Sie sind ein Rebell. In diesem Sinne, weiter so:

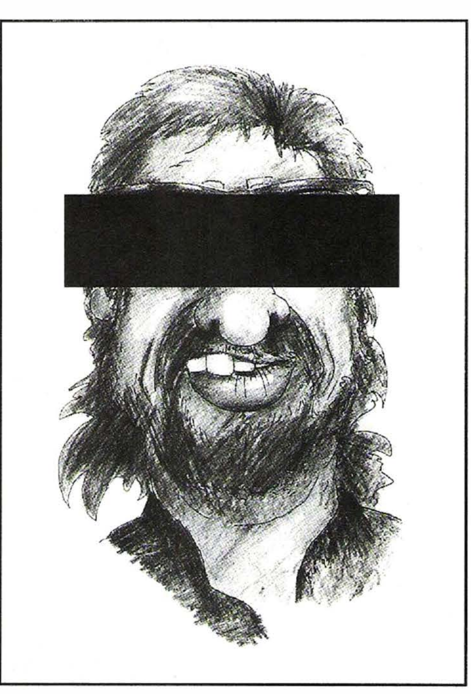
Thomas Spangemacher

Mir ist sehr wohl klar, was Sie mir sagen wollen, jedoch nicht, wie ich es bewerkstelligen soll. Mir legte meine Mutter während meiner Kindheit immer nahe, daß man sich nur Sachen wünschen sollte, die man sich auch leisten kann. Ist das heute anders? Ich fahre heute noch nicht den PKW, den ich eigentlich will, sondern muß mich mit einem Kompromiß begnügen. Deswegen aber über die Preise der KFZ-Hersteller zu schimpfen, erscheint mir als ein sinnloses Unterfangen. Auch den geforderten Lösungsansatz werde ich nicht müde zu wiederholen: Wer weniger Geld ausgeben möchte, kann ja auf die inzwischen sehr leistungsfähigen Konsolen zurückgreifen. Aber auch hier wird mir wieder der Vorwurf gemacht, daß dies ein lauer Kompromiß wäre. Wie soll ich mich also verhalten? Ich denke nicht, daß es in diesem Fall eine richtige Möglichkeit geben kann. Falls sie aber nur meinem geistigen Auge entglitten sein sollte, bitte ich um Aufklärung. Themawechsel: Ich schätze mich glücklich, in einem Verlag arbeiten zu können, in dem mir nicht eine bestimmte Meinung aufgezwungen wird. Ich kann hier schreiben, was ich denke – auch wenn Oliver Menne manchmal etwas leidend guckt. Mit Rebellion hat das recht wenig zu tun.

FOTOREALISMUS

Hi Rainer!
In der letzten Zeit hört man bei mir in der näheren Umgebung seltsame Vermutungen. Der Großteil der Gerüchte bezieht sich auf Deine chronische Angst vor Fotos. Die meisten klingen etwa so: „... den gibt es doch gar nicht. Der ist nur eine Erfindung" oder „... warum läßt er sich nicht ablichten? Ist der ein Vampir oder sowas?". Ich persönlich gehöre nicht zu dem Kreis von Zweiflern, aber wenn nicht bald Bildmaterial auftaucht, könnte es sein, daß ich die Existenz des Phänomens RR zu bezweifeln beginne. Und in diesem Fall müßte ich auf härtere Mittel zurückgreifen, wie professionelle Paparazzi oder Kodak-Sturmtruppen, die mindestens 10 Filme mit Konterfeis von Dir abliefern.

Anonym



Ob Du mir meine Existenz im realen Leben glaubst, ist mir relativ gesehen und salopp formuliert wurscht. Ich leide – also bin ich. Auch Deine Drohung fruchtet nicht, da ich eine Kamera inzwischen aus 24 Metern Entfernung riechen kann. Ich kann anhand des Geruchs sogar sagen, ob ein Film eingelegt ist (aber nur, wenn der Fotograf kein Old Spice benutzt).

IMPRESSUM



So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax:
0911/2872-250

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Anschrift für Reklamationen:
Verwenden Sie die Coupons auf Seite 188.
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer: Adolf Silbermann
Chefredakteur: Christian Geltenpoth
Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty
Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis
Bildredaktion:
Richard Schöller
Textkorrektur: Margit Koch
Redaktion Deutschland:
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Florian Stangl
Redaktion Hardware
Thilo Bayer
Freie Mitarbeiter:
Andreas Lober, Derek dela Fuente
Redaktion Tips & Tricks
Petra Maueröder (verantw.), André Geller, Uli Hoffmann, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Uwe Symanek, Andrea von der Ohe, Florian Weidhase, Stefan Weiß, Frank-Jürgen Wörner
Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein, Jürgen Melzer
Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Martina Hese, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung:
Roland Gerhardt
Titel: © Blizzard Entertainment, CUC Software
Werbeleiterin:
Stefanie Geltenpoth
Produktionsleiter: Michael Schraut
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 114,- (Ausland: DM 138,-) und mit Vollversion DM 204,-

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
ÖS 900,- (PC Games CD)
ÖS 1435,- (PC Games Plus)
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/882259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne
Disposition:
Tanja Kaiser

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel
Disposition:
Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage IV. Quartal 1997 296.096 Exemplare

Hotlines

- **Acclaim**
  02 11-5 23 32 22 24 Stunden am Tag
- **Activision**
  0 18 05-22 51 55 Mo-So 16^{00}-18^{00}
- **Art Department**
  02 34-9 32 05 50 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Ascaron**
  0 52 41-96 69 33 Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Attic**
  0 74 31-5 43 23 Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
- **Blue Byte**
  02 08-4 50 88 88 Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
- **BMG Interactive**
  01 80-530 45 25 Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
- **Bomico**
  0 61 07-94 51 45 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Cryo**
  0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Capstone**
  0 40-39 11 13 Mo-Do 15^{00}-18^{00}
- **Disney Interactive**
  0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **EF Multimedia**
  0 52 41-97 19 19 Mo-Fr 11^{00}-20^{00}
- **Egmont Interactive**
  0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- **Eidos Interactive**
  0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
- **Electronic Arts**
  0 24 08-94 05 55 Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 14^{00}-17^{00}
- **Funsoft**
  0 21 31-96 51 11 Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Greenwood**
  02 34-9 32 05 55 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **GT Interactive**
  0 18 05-25 43 91 Mo-So 15^{00}-20^{00}
- **Hasbro Interactive**
  01 80-520 21 50 Mo-So 15^{00}-20^{00}
- **Ikarion Software**
  02 41-470 15 20 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Infogrames**
  02 21-4 54 31 06 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Konami**
  02 21-61 23 52 Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
- **Magic Bytes**
  0 52 41/95 33 33 Di, Mi, Do 17^{00}-19^{00}
- **Max Design**
  00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **MicroProse**
  0 18 05-25 25 65 Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Mindscape**
  02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Navigo**
  0 89-324 66 222 Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
- **NEO**
  00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Nintendo**
  01 30-58 06 Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **Philips Media**
  0 61 07-94 51 45 Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Psygnosis**
  0 69-66 54 34 00 Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Ravensburger**
  07 51-86 19 44 Mo-Do 16^{00}-19^{00}
- **Sega**
  0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
- **Sierra Coktel Vision**
  0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Software 2000**
  01 90-57 20 00 [1] Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
- **Starbyte Software**
  02 34-68 04 94 Mo 16^{00}-18^{00}
- **Ubi Soft**
  02 11-3 38 00 33 Mo-Fr 9^{00}-18^{00}
- **Viacom New Media**
  01 30-82 01 15 Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
- **Virgin**
  0 40-89 70 33 33
- **Warner Interactive**
  0 40-27 85 53 06 Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

[1] **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

Inserenten



PC Games empfiehlt

RANKING

Kein Spiel des Monats, keine neuen Referenz-Titel, aber die Hoffnung, daß die kurz vor Fertigstellung stehenden Hits wie StarCraft, Anno 1602, Deathtrap Dungeon, Fallout, Populous 3 und Forsaken ihrer Favoritenrolle gerecht werden – dies ist das Fazit nach Auswertung der aktuellen Neuerscheinungen.

Adventures/Rollenspiele

Klassisches Adventure

Titel	Hersteller	Ausgabe
Baphomets Fluch 2	Revolution	10/97
Blade Runner	Westwood Studios	1/98
Monkey Island 3	LucasArts	1/98
Toonstruck	Virgin Interactive	12/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Titel	Hersteller	Ausgabe
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Lands of Lore 2	Westwood Studios	11/97

Simulationen

Rennsport

Titel	Hersteller	Ausgabe
Grand Prix 2	MicroProse	4/96
F1 Racing Simulation	Ubi Soft	1/98

U-Boot

Titel	Hersteller	Ausgabe
Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96

Kampfflugzeug

Titel	Hersteller	Ausgabe
Flying Corps	Empire	3/97
F22 ADF	Digital Image Design	1/98
Joint Strike Fighter	Eidos Interactive	10/97
Red Baron 2	Sierra	2/98

Zivile Luftfahrt

Titel	Hersteller	Ausgabe
Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

Titel	Hersteller	Ausgabe
AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Comanche 3	NovaLogic	5/97

Panzer

Titel	Hersteller	Ausgabe
Armored Fist 2	NovaLogic	12/97

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Titel	Hersteller	Ausgabe
Civilization 2	MicroProse	5/96
Incubation	Blue Byte	11/97
M.A.X	Interplay	1/97

Echtzeit

Titel	Hersteller	Ausgabe
Age of Empires	Microsoft	11/97
C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C 2 Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
Dungeon Keeper	Bullfrog	7/97
WarCraft 2	Blizzard	2/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Titel	Hersteller	Ausgabe
Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Titel	Hersteller	Ausgabe
Anstoß 2	Ascaron	9/97
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97

Sportspiele

Fußball

Titel	Hersteller	Ausgabe
FIFA 98: WM-Qualifikation	Electronic Arts	1/98
UEFA Champions League ´97	Krisalis	6/97
World Wide Soccer	Sega	9/97

Basketball

Titel	Hersteller	Ausgabe
NBA Live 98	Electronic Arts	1/98

Golf

Titel	Hersteller	Ausgabe
Links LS – 1998 Edition	Access	10/97

Football

Titel	Hersteller	Ausgabe
John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Titel	Hersteller	Ausgabe
Hardball 5	Accolade	

Eishockey

Titel	Hersteller	Ausgabe
NHL Hockey 98	Electronic Arts	11/97

Action

Rennspiel

Titel	Hersteller	Ausgabe
Bleifuß 2	Virgin	11/96
Formel 1	Psygnosis	5/97
Moto Racer	Electronic Arts	6/97
Sega Rally	Sega	2/97

Beat 'em Up

Titel	Hersteller	Ausgabe
Virtua Fighter PC 2	Sega	11/97

Jump&Run

Titel	Hersteller	Ausgabe
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pandemonium!	Crystal Dynamics	6/97

Flipper

Titel	Hersteller	Ausgabe
Pro Pinball: Timeshock!	Empire	7/97
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure/-Rollenspiel

Titel	Hersteller	Ausgabe
Little Big Adventure 2	Electronic Arts	9/97
Diablo	Blizzard	2/97

3D-Action

Titel	Hersteller	Ausgabe
Jedi Knight	LucasArts	12/97
MDK	Shiny	4/97
Tomb Raider	Eidos Interactive	1/97
Tomb Raider 2	Eidos Interactive	12/97

SciFi Action

Titel	Hersteller	Ausgabe
Extreme Assault	Blue Byte	6/97
I-War	Ocean	1/98
Privateer 2	Origin	12/96
Starfleet Academy	Interplay	10/97
Wing Commander: Prophecy	Origin	2/98

Shoot 'em Up

Titel	Hersteller	Ausgabe
Panzer Dragoon	Sega	2/97

COMING SOON



Im Februar erhältlich:

Descent to Undermountain	Interplay	3D-Action
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Flugsimulation
Granny	Telstar	Adventure
KKND Extreme	Beam Software	Echtzeit-Strategie
NBA Action	Sega	Sportspiel
Nightmare Creatures	Kalisto	Action
Perry Rhodan	FanPro	Adventure
POD – Back to Hell	Ubi Soft	Rennspiel
Sega Touring Car Championship	Sega	Rennspiel
Sierra Pro Pilot	CUC Software	Flugsimulation

3D-Action & Arcade-Action

Daikatana	ION Storm	3D-Action	1. Quartal 98
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	3D-Action	Januar 98
Descent 3	Interplay	3D-Action	1. Quartal 98
Fighter Squadron	Activision	3D-Action	April 98
Fighting Force	Eidos Interactive	Arcade-Action	Februar 98
Forsaken	Acclaim	3D-Action	April 98
Half-Life	CUC Software	3D Action	April 98
Outcast	Infogrames	3D-Action	3. Quartal 98
Pandemonium 2	Crystal Dynamics	Jump&Run	1. Quartal 98
Unreal	Epic Megagames	3D-Action	August 98



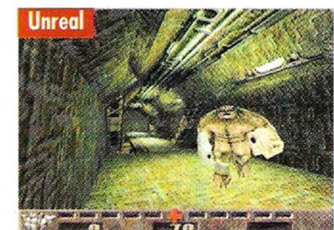
KKND Extreme



Sega Touring Car Championship



Fighting Force



Unreal

Game It! präsentiert GAME HITS

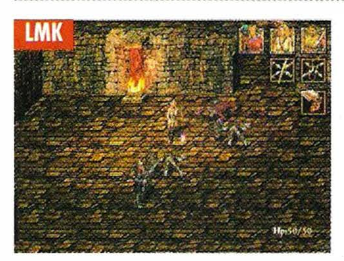
Weil wir von unseren Lesern immer wieder gefragt werden, was denn im Erscheinungsmonat der jeweiligen PC Games nun tatsächlich im Laden steht, haben wir unsere beliebte Coming Soon-Seite entsprechend ergänzt. Während es sich bei den angegebenen Release-Terminen um Absichtserklärungen der Hersteller handelt, können Sie davon ausgehen, daß die links oben aufgeführten Titel Ende Januar bzw. im Laufe des Februars erhältlich sind.

Adventure & Rollenspiel

Fallout	Interplay	Rollenspiel	Februar 98
King's Quest 8	CUC Software	Adventure	1. Quartal 98
LMK	Attic	Rollenspiel	1. Quartal 98
Meridian 59: Revelation	3DO Studios	Online-Rollenspiel	1998
Might & Magic 6	3DO Studios	Rollenspiel	März 98
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	2. Quartal 98
The Elder Scrolls: Redguard	Bethesda Softworks	Rollenspiel	1. Quartal 98
The X-Files	Fox Interactive	Adventure	1. Quartal 98
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	3. Quartal 98
WarCraft Adventure: Lords of the Clan	Blizzard	Adventure	1. Quartal 98

WiSim & Strategie & Denkspiele

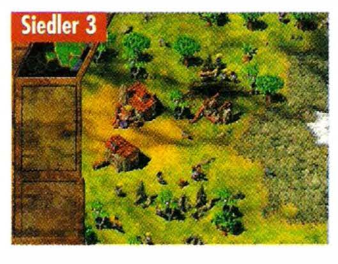
Anno 1602	Sunflowers/MAX Design	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 98
Civilization 3	MicroProse	Strategie (rundenbasiert)	1. Quartal 98
Dark Reign Mission Pack	Activision	Strategie	März 98
Dominion Storm	ION Storm	Strategie (Echtzeit)	2. Quartal 98
Incubation Mission-CD	Blue Byte	Strategie	1. Quartal 98
Populous 3: The Third Coming	Bullfrog	Strategie (Echtzeit)	1. Quartal 98
Rebellion	LucasArts	Strategie (rundenbasiert)	2. Quartal 98
Siedler 3	Blue Byte	Strategie	Dezember 98
SimCity 3000	Maxis	Aufbau-Strategiespiel	1. Quartal 98
StarCraft	Blizzard	Strategie (Echtzeit)	1. Quartal 98



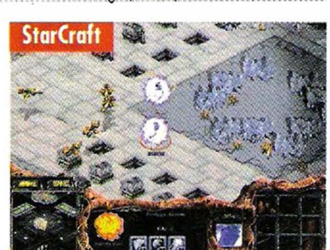
LMK



King's Quest 8



Siedler 3



StarCraft

Simulationen & Flugsimulationen

F-22 Total War	Ocean	Flugsimulation	1. Quartal 98
Falcon 4.0	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
Jetfighter Full Burn	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
M1 Tank Platoon 2	MicroProse	Panzer-Simulation	1. Quartal 98
MiG Alley	Empire	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
Spearhead	Zombie	Panzer-Simulation	1. Quartal 98
Strike Force	CUC Software	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
SU-27 Flanker 2	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
Team Apache	Eidos Interactive	Hubschrauber-Simulation	1. Quartal 98
X-Fighters	CUC Software	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98

Sport- & Rennspiele

Grand Prix Legends	CUC Software	Rennspiel	1. Quartal 98
Game, Net & Match (Great Courts 3)	Blue Byte	Tennis-Simulation	1.Quartal 98
Powerboat Racing	Interplay	Rennspiel	1.Quartal 98
Sensible Soccer 2000	Sensible Software	Fußball-Simulation	März 98
Snow Racers '98	Ocean	Sport-Action	1. Quartal 98
The Golf Pro	Empire	Golf-Simulation	1. Quartal 98
UEFA	Ocean	Fußball-Simulation	1. Quartal 98
Winter Sports	Sega	Sportspiel	1. Quartal 98
Micromachines 3	Codemasters	Rennspiel	1. Quartal 98
F1 '97	Psygnosis	Rennspiel	1. Quartal 98



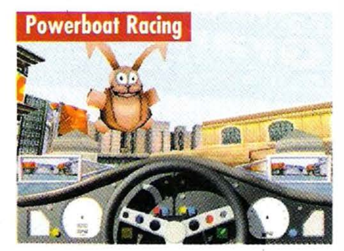
X-Fighters



Falcon 4.0



Sensible Soccer 2000



Powerboat Racing

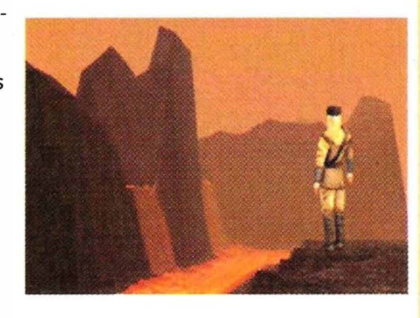
COMING UP!

ANNO 1602

Es ist da! Mittlerweile testen wir in der Redaktion eine Vorab-Version, die nahezu alle Features des Aufbaustrategiespiels enthält. Bei Sunflowers und MAX Design ist man zuversichtlich, bis zum Redaktionsschluß der Ausgabe 4/98 eine testreife Version zur Verfügung stellen zu können. Kann *Anno 1602* mit der Spieltiefe einer „richtigen" Wirtschaftssimulation mithalten? Hat es das Zeug dazu, *Die Siedler 2* in der Gunst der PC Games-Leser abzulösen? Ein umfassendes Review beantwortet Ihnen diese und andere Fragen.

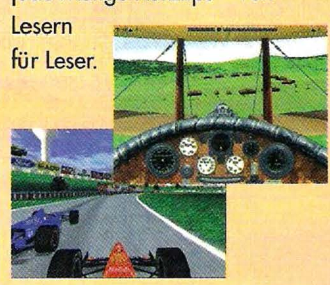
SIERRA-SPECIAL

Sein Name: Thomas Borovskis. Seine Reiseroute: Boston, Seattle, Eugene, San Francisco. Seine Mission: Beschaffung brandaktueller Informationen und neuester Screenshots zu den kommenden Sierra-Highlights. Seine Gesprächspartner: Prominente Designer von Papyrus, Valve, Dynamix und Sierra Northwest. Sein Versprechen: „*King's Quest 8: Mask of Eternity, Quest for Glory 5, Gabriel Knight 3, Halflife, Grand Prix Legends* – das sind nur einige der vielen Sierra-Neuheiten, über die wir in unserer Reportage ausführlich berichten werden."



TIPS & TRICKS

Während Sie diese Zeilen lesen, bereiten wir unter anderem den zweiten Teil der Tips zu **F1 Racing Simulation** vor. Geheime Kniffe und Manöver erwarten Sie als Co-Pilot unseres **Red Baron 2**-Experten. Wenn Sie zu den vielen Fans von **Grand Theft Auto (GTA)** aus dem Hause DMA Design gehören, dürfen Sie sich auf seitenweise Tips & Tricks von einem echten Insider freuen. Die Strategen unter Ihnen begleiten wir bei einem Trip in die Fantasy-Reihe von **Lords of Magic** und **Myth: Kreuzzug ins Ungewisse**. Und wer an den **Riven**-Puzzles verzweifelt, wird ebenfalls mit jeder Menge Infos versorgt. Dazu wie immer: jede Menge Kurztips – von Lesern für Leser.



STARCRAFT

Der Betatest im Battle.Net ist vorbei, das Handbuch ist übersetzt, die Packungen sind gedruckt, Händler und Kaufhäuser haben Lager und Regale freigeräumt: *StarCraft*, Blizzards intergalaktisches Echtzeitstrategiespiel, steht in den Startlöchern und soll im März in unserer Galaxis einschlagen. Blizzard kann sich nur selbst übertreffen: *WarCraft 2* gehört nach über zwei Jahren noch immer zu den besten Vertretern dieses Genres. In einem großangelegten Testbericht finden Sie wirklich alles über *StarCraft*: Gameplay, Grafik, Steuerung, Multiplayer-Modus, Editor, Story. Nächsten Monat in Ihrer PC Games!



BLUE BYTE-SPECIAL

Battle Isle 2, Incubation, Die Siedler 2, Extreme Assault, Schleichfahrt – lang ist die Liste der Bestseller aus Mülheim/Ruhr. Und was kommt 1998? Neben einem ersten Eindruck von der *Incubation* Mission-Disk und einem Ausblick auf *Die Siedler 3* richten wir das Augenmerk insbesondere auf *Game, Net & Match*, die erste ernstzunehmenden Tennissimulation seit Blue Bytes Klassiker *Great Courts 2*. Spielbarkeit, Grafik und die Internet-Fähigkeiten werden eingehend beleuchtet. Außerdem: aufschlußreiche Interviews mit bekannten Blue Byte-Programmierern und Designern.

AUSSERDEM:

HardwareXtra: Neuer 19"-Monitor gefällig? Im Hardware-Sonderteil finden Sie Modelle für jeden Anspruch und jeden Geldbeutel. Alle Daten, alle Fakten, alle Preise.

Deathtrap Dungeon: Wir trauen uns schon gar nicht mehr, das Review anzukündigen, aber Eidos Interactive bleibt zuversichtlich. Also: Ian Livingstones Mega-Rollenspiel im Test!

Dunkle Manöver: Das Preview in PC Games 2/98 hat Sie neugierig gemacht? Das Review klärt, ob im Bereich „Rundenorientierte Strategiespiele" noch Innovationen möglich sind.

Die PC Games Ausgabe 4/98 erscheint am 4. März 1998